

プレイステーション

1999年7月23日発行 (隔週金曜) 1冊 1,200円 (税別) 発行所: 株式会社スクウェア・エニックス

1999 7/23

電撃 PlayStation

定価 490YEN

SCEIスペシャル'99夏

この夏の厳選15タイトルを網羅

夏休み攻略スペシャル
第1弾

聖剣伝説

LEGEND OF MANA

DINO CRISIS

スーパーロボット大戦 龍装列伝 / ペルソナ2 罪

グランディア / ヴァンダルハーツII

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 / レーシングラクーン

ユースコンバット3 エレクトロスフィア / 黒い瞳のノア

メタルギアソリッド インテグラル

SDガンダム GGENERATION-O
Tactical Armor Custom ガサラキ

ドラゴンクエスト キャラクターズ

トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン

Lの季節 A piece of memories

重装機兵ヴァルケン2

ペイグラント ストーリー

トロにコソム

特別付録

メモリーカードシール
夏の新作ソフトSPECIAL



殺人マシーンとして育てられた少年。
崩壊した王国の遺児。
2人はお互いの守るべきものをかけて、
幾度となく対峙する。
のちに女王となる運命の、
1人の少女に導かれるまで、
対決は終わらない。まるで迷宮のように。

機械と騎士のデューエル



あの戦乱がなければ、
幸福な二人だったかもしれない。

ヴァンダルハーツ
VANDAL HEARTS® II
～天上の門～



ヨシュア



アデル



謎の剣士ニコラ



王母アガター



ラドラック枢機卿

Stano

今の俺にはこんなことしか……さあ、その剣でこの胸を！

貴族としての人生が私の運命なら、

逃げ出したりせぜずに、

誇り高く生きてみせるわ。

戦乱に引き裂かれた幼なじみの少年少女たちは

七年の歳月を経て再び出会う。

祖国の存亡をかけて戦う敵同士として……

今、壮大な群像ドラマが、空前のスケールで動き出す。
前作を凌ぐシミュレーションRPGの傑作、ついに完成！



IT'S AMAZING ! DUAL TURN BATTLE

従来のターン制と一線を画す
両軍同時行動システム・デュアルターンの採用により、
より高度な戦略性を実現。
次の一手を読んで、頭脳戦を善戦せよ！

IT'S REAL ! VISUAL FEED BACK

「武器」「防具」「アクセサリー」の組合せで、
ユニットの能力を自由に設定。装備品は
画面上のグラフィックにも反映され、
リアルで分かりやすい戦闘シーン！

IT'S ORIGINAL ! WEAPON CUSTOMIZE

好きな「武器」に好きな「技」を組合せてセットすることが可能。
レアな武器、隠れた技をコレクションして、
自分だけの最強の武器を創り出せ！

SIMULATION RPG

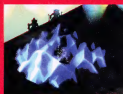
FOR



PRODUCE

KCET

© 1996-1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



シミュレーションRPG

「ヴァンダルハーツII ~天上の門~」

メーカー希望小売価格

好評発売中 **¥5,980** (税別)

※「マークおよび」PlayStation™は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。

コナミ株式会社
〒100-0021 東京都港区有明4-1-2

東京都千代田区千代田1-1-1 株式会社コナミホールディングス
東京都千代田区千代田1-1-1 株式会社コナミホールディングス
東京都千代田区千代田1-1-1 株式会社コナミホールディングス
東京都千代田区千代田1-1-1 株式会社コナミホールディングス

※商品に関するお問い合わせ先は、各販売店にお電話ください。TEL:03-3596-1573
※お問い合わせ先は、各販売店にお電話ください。TEL:03-3596-1573
※お問い合わせ先は、各販売店にお電話ください。TEL:03-3596-1573

※お問い合わせ先は、各販売店にお電話ください。TEL:03-3596-1573
※お問い合わせ先は、各販売店にお電話ください。TEL:03-3596-1573
※お問い合わせ先は、各販売店にお電話ください。TEL:03-3596-1573





お弁当を持ってダンジョンへ行くぞ!!
愉快で美味しいモーファンゲRPG

ブルム ブルム

モーファンゲ
RPG



発売元:カルチュア・パブリッシャー株式会社ゲーム事業部
〒150-0001 東京都渋谷区神宮寺 9-40-2 真山イースト&ウエスト 3F
Tel. 03-5464-1031

© 1999 ブルムイ ブルムイ製作委員会

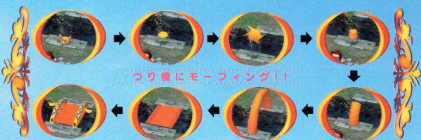
Play Stationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



かつてフリック・サイドの地にはムイと呼ばれる人々が住み、繁栄を謳歌していた。しかし世界を制覇するほどのテクノロジーを持ったムイの真は突然、世界を去ってしまった。残された長男ブルムは主人の命を守らねばならぬ、フリック・サイドの地を平穏に治めることにした。そして200年たったある日、女神の姿の悪魔に一人の少女が舞い降りた。ブルムの少年ムイと慕子の娘ポプリの見た少女はマドカと名乗り、しばらくの間、彼女と暮らしたブルムは平穏に暮らした。誰もかこのまま平穏で楽しい日々が過ぎると思ったが、その年の女神祭の前日、黒い女神が現れてポプリを連れ去ってしまった。ポプリを捜し出すためにマドカとムイは、誰も入ることのできなかった森の奥にある聖なる神聖に入り、勇者の証しある紋章を見つけ出した。こうして伝説にも歌われる二人の冒険の旅が始まるのだった……

〜ブルムの村長ムイ、かく語り記〜

99年
8月26日発売
標準価格3,000円(税抜)



合言葉は「モーフィング」

万能型変身生物ムイの変身パターンは30種類以上

モーフィングRPG「ブルムイブルムイ」はポリゴンキャラが転土のようにクニクニと気持ちよくモーフィング(変身)しまくる新感覚RPG。冒険に旅立つのは、記憶を失った少女マドカとブルムの元氣少年ムイ。道で育てたコムギ、川で釣った魚、牧場のミルクやタマゴを上手に料理して、美味しいパンやお菓子、ランチ・ポックスにいろいろ詰めて冒険に出よう。はべり落ちるくらい美味しい料理をムイに食べさせれば、ピンチを切り抜けるアイテムにモーフィングしてくれるはず。世界に散らばった伝説のレシピを捜し出して、イルカとか気球とか、もつとすごいモノにムイをモーフィングさせよう。要に失われた神獣の奥に封印されているパワー・メダルを見つけ出せば、ムイをナイトや忍者などの戦闘タイプにモーフィングできる。しかもメダルによってはマドカと合体変身とか、竜王召還とか使えるようになるぞ。ムイをガンガン変身させて敵々の試練を乗り越えて、真空空間フリック・サイドの平和を取り戻そう。



タカラDX(デラックス)版ボードゲーム第4弾!

今度のタカラは、世界で勝負!



5,800円(税別)
好評発売中!
マルチマップ対応



2つのマップを使い分け、
夢のNo.1社長をめざせ!



アイテム数は、なんと70種類以上もあるのだ。



キャラもこの通り。
怪しげな(?)人達でいっぱい。



景気の流れをつかめ!
これであなたもりっぽな社長?

タカラのボードゲームで恋も仕事も生き方も学ぶのだ!

NOW ON SALE!



DX人生ゲーム

The Best for Family
指腹絶倒!お兄さんお姉
さんも癒える笑える盛り
上がる!!キヤグ大好き、
人生を楽しみたい人向け。

¥2,800(税別)



DX人生ゲームII

The Best for Family
家族みんなが大笑い!遊
びやすさもファミリー向け。
家族を大切にしたい心や
ざい人向け。

¥2,800(税別)



さくま式人生ゲーム

何度でもプレイしたくなる!
戦略も必要かも?どきどき!
妙にリアルな人生ゲーム!

¥5,800(税別)



DX億長者ゲーム

The Best for Family
大金つかまくり!頭をフル
回転させてすぐ腕ビジ
ネスman気分を味わいた
い人向け。

¥2,800(税別)



DX億長者ゲームII

不動産や株のマネーパ
ルで一発逆転のスリルと
国際ビジネスman気分を
味わいたい人向け。

¥5,800(税別)



DX日本特急旅行ゲーム

The Best for Family
観光物産データ満載!鉄
道・飛行機・フェリーを乗
り継いで全国を巡る双六
旅行ゲーム。

¥2,800(税別)



ツアーパーティー

ボードゲームに恋愛シ
ミュレーションがドッキング!
男女みんなで盛り上がる
恋愛育成ボードゲーム。

¥5,800(税別)

一歩手は文化
タカラ

〒125-8503 東京都葛飾区南4-19-16
©TAKARA CO.,LTD. 1999

たのしいさびいタカラのホームページ <http://www.takaratoys.co.jp>

※「タ」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

タカラの魂は
こども目線で

TAKARA

電撃特報

DENGEKI SCOOP

Tactical Armor Custom

ガサラキ
GASARAKI

戦術までも学習する
驚愕の新SLG誕生!

リアルな世界観と
魅力あふれる登場人物たち
の織りなすドラマが好評を博した、
TVアニメ「ガサラキ」。この「ガサ
ラキ」が、戦闘を繰り返すことのみずか
ら最適な行動を考えていく新システムを
搭載したSLGとしてPSに登場！ 二
足歩行兵器「タクティカルアーマー」を
駆使して任務を遂行せよ！

Tactical Armor Custom

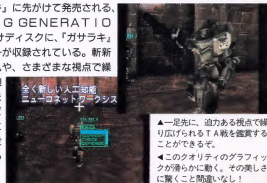
ガサラキ

秋(予定) ▶ ¥5,800(税別) ▶ PC/PS2
SLG ▶ MG(プロダクション未定)

『GGO』にデモムービーを先行収録!

この「ガサラキ」に先けて発売される、「SDガンダム G GENERATION-0」のおまけディスクに、「ガサラキ」のデモムービーが収録されている。斬新なAIシステムや、さまざまな視点で繰り広げられる迫力あるバトルを収録したムービーで、一定先に「ガサラキ」の世界を体験できるぞ!

全く新しい人工知能
ニューロネットアークス

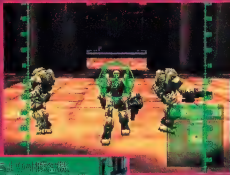


▲一定先に、迫力ある視点で繰り広げられるTA戦を鑑賞することができるぞ。

◀このクオリティのグラフィックが薄らかに動く。その美しさに驚くこと間違いなし!

新たな舞台で描かれる「ガサラキ」世界… 今回はその魅力のすべてを徹底究明!!

伝説の神「ガサラキ」。そのガサラキの出現を古来より事象「寧和」という名の一族と、同じくガサラキの力を狙う「シンボル」と呼ばれる謎の組織……。日本に伝わる古典芸能である「能」の要素を取り入れた世界的特徴的なアニメ「ガサラキ」は、近未来の地球を舞台に、寧和一族とシンボルの対立を中心に展開される物語。続編のストーリーとなるゲーム版「ガサラキ」では、アニメ版で起こったペギルスタンや東京での戦いはすでに過去のものとなっており、当時また実験段階であったタクティカルアーマー（TA）と呼ばれる二足歩行兵器は国連軍に配備、実戦投入されている。ということ。TAを開発した寧和一族や、TAを元に同等の性能を持つ二足歩行兵器「フェイク」を開発したシンボルも、いまも存在するのだろうか？ アニメでは語られなかった、その後の「ガサラキ」の世界が今明らかになる！



▲「ゲーム版ガサラキ」のタクティカルアーマーは、アニメ版よりも実戦投入されている。より重たい戦いの受け手になるのか？

▲前編時に、地球圏外からの通信が、アニメ版にもあったようにシンボルのゲームの中にも再放送され、ほかには主人公の視点も取られていくのだろうか？ 劇調が高まるばかりだ。

ストーリーはどうなる？

かつて、人類初のTAが試行されたペギルスタン共和国の首都カハ市。国連軍は、そのカハ市に潜伏するグリラを排除、さらに歩兵部隊の支援とカハ市中心部を制圧するため、TA部隊を派遣。その部隊の中には、日本でのTAの開発に携わった、トカハリに参入したTA部隊、寧和族グリラを排除し、中央防衛ビルを占拠できるか？

連軍さってのTAパイロットである加納少尉の姿があった。そして、カハ市に3機のTAが突入する！

アニメ「ガサラキ」終了後の世界が舞台となるゲーム版「ガサラキ」。政治的不安が続く混乱した世界で、待ち受けるものとは一体？



ゲームの中心となるタクティカルアーマーとパイロットを大公開!

バトルの主役タクティカルアーマー

タクティカルアーマー（TA）とは、ガサラキの力を封印した武器、弾薬（くが）から取り出した人工筋肉を培養、開発した市街地戦闘二足歩行兵器。全高約4mで、内部に人が乗り込んで操縦する。胸部からアンカーを射出し、小規模な爆発を起こすアルムプラストや、同層からワイヤーを射出し、壁を登撃するときに使用するリフティングウィッチなどを装備している。アニメでは特務自衛隊と呼ばれる軍事組織にのみ配備されていたが、ゲーム中では国連軍にも配備されている。主人公は、国連軍のTA部隊の中でも精鋭揃いのブルーヘッズ部隊に配備されることになるぞ。



▲一足タクティカルアーマー「寧和」と特務自衛隊によって共同開発された。

TAを操る精鋭たち

ここでは、主人公が配属される国連軍TA部隊ブルーヘッズの仲間たちを紹介していくぞ。精鋭揃いのエリート部隊といわれるブルーヘッズだけに、どれも凄腕の持ち主ばかり。彼らの期待を裏切らない的確な判断力と、行動力が求められるぞ。



●ソラン
階級は中尉。ブルーヘッズのTAパイロットの中では一番のベテラン。口は悪いが、頼りにするくらい仲間一人である。



●キジマン
階級は中尉。最初は何か加納と意気投じていたが、自分の方がより仲間を大事にする男。

●加藤内司
本編の主人公で、階級は少尉。国連軍さっての天才パイロット。物陰には、誰かがブルーヘッズに配備されたことで危険視をされる。



●ヒラフツ
ブルーヘッズ司令部で、階級は少尉。左腕が義肢で、特殊な能力と変わらざる人柄で、部下からの信頼も厚い。



●イ・ジュノク
階級は中尉。真面目で正義感溢れる。国連軍の戦術陣中に尽力してくれた特務自衛隊に恩を感じており、加納に対して好意がある。



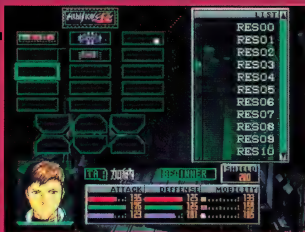
●メジドフ
階級は少尉。ブラジル出身で明るい性格。メンバー中では1番TAの実験機が得意で、開発のリーダーを務める花。



ゲームの流れを把握して、 確実に任務を遂行せよ!

いくつもの斬新なシステムが採用されているこのゲーム。なかでも最大の特徴といえるのが、「3Dロジックシステム」とよばれるA1プログラムの搭載。このシステムは、戦闘を主催ることによりプレイヤーの視点する戦術や機

体のポジショニングを学習し、次のバトルからプレイヤーの指示を反映した戦闘を行ってくれるのだ。ここでは、このシステムを詳しく、ゲーム全体の流れを大きく分けて分けて紹介していくぞ!



任務開始 ステージ説明

ミッション開始前には、ポリゴンモデルで構成された、迫力あるムービーで舞台背景や戦況、任務説明が行われる。ここでは、作戦内容や戦地の状況をしっかり把握し、任務を立てておこう。任務の成否は、ブルーヘッズを指揮するキミの手腕にかかってくるぞ!



▲ミッション開始前にポリゴンモデルが導入され、作戦内容や状況、移動ルートなどを説明してくれる。戦地や作戦をしっかりと確認しておこう。

フリーフィンク 任務につく前に下準備

このフリーフィンクでは、任務開始前の準備をする。T.A.の頭脳といえる思考チップや兵器の選択に加え、作戦に参加させるパイロットへの指示を行うことが可能。ここでこの調整が、作戦の成否に多大な影響を与えるぞ。



▲フリーフィンクは、装備や参加パイロットの選択確認ができる。思考チップの搭載シミュレーションで、作戦に適した思考チップを組み上げておこう。

思考チップとは?

さまざまな特性を持つ思考チップを組み合わせることで、T.A.の行動を細かく設定することができ。また、思考チップは戦闘を重ねることに学習し、進化していくのだ。

移動シーン 戦地へ赴く兵士たち。最適なルートを選択せよ!

作戦開始後は、まず目的地へ移動する。目的地へのルートは複数存在し、自由に選択することが可能。移動シーンは、3Dポリゴンで描かれたT.A.がリアルタイムで行動し、さまざまなイベントやドラマが展開される。ここでは、移動シーンの流れを紹介するぞ!



▲目的地に向けて進軍を続けるT.A.。どんな敵が襲来を待ち受けているのだろうか?



▲敵もマップ上を移動している。常にまわりの状況に気を配らう。

目的地への移動

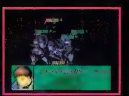
目的地までのルートは複数存在する。ここでは、最短かつ安全なルートを見極める冷静な目と判断力が問われることになるぞ。



▲画面下に表示されているマップを見ながら進んでいこう。

会話イベント

任務によっては、移動中にパイロット同士の会話イベントが発生することも。戦地に赴く若者たちの心の中をかきまわることができ。



▲会話イベントはさまざまなところで発生するぞ。

ポリゴンムービーも

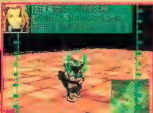
イベントによっては、ポリゴンで描かれたデモムービーが挿入されることも。戦闘開始直前の緊張感を一瞬高めてくれるぞ!



▲移動中に、どのようなイベントが展開するのだろうか?

このゲームはT.A.だけでなく、戦いの舞台となるステージも3Dポリゴンで描かれており、敵もマップの上を移動している。敵とのエンカウンターもマップ上で行われるため、タイムラグなしにバ

トルが始まるのだ! 移動中も気を抜かず常に敵を監視し、あらゆる状況に対処できるように行動しよう。



▲近くに敵が潜んでいる気配が。隊員たちの間に緊張が走る! 敵機発見! 落ちついて戦闘態勢に移行せよ!



バトル突入!!

バトル開始 フルポリゴンで繰り広げられる白熱のバトル!

敵と遭遇すると、いよいよバトル開始! バトルはリアルタイム制のオートバトルで行われるため、個々のT Aに指示を出す必要はない。T Aに搭載した思考チップは、プレイヤーの指示に従って自ら考え、行動して

いくぞ。指揮官として冷静に状況を判断し、敵況やT Aの特性にあわせた的確な指示を出すことに集中することができると。

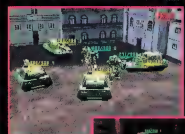


多彩なステージで繰り広げられるバトル

場所や時間を問わず発生するバトル。戦いの舞台となるステージも市街地や草原を始め、豊富に用意されている。また、このステージは、3Dポリゴンで描かれており、広大な戦場を無尽に駆るT Aの迫力あるバ

トルが楽しめるのだ! さらにバトル中の視点には、その時々その場にもっとも適したカメラアングルを自動選択してくれる「LVSシステム」を採用しており、移動中にはコックピット視点、バトル中はポイント視点の

ように、状況にあわせた迫力ある視点が獲得できるぞ!



▲カハ市中心部で繰り広げられる市街戦。固まりましたか?



▲戦い、準備は整っていない。唯一のミスは戦闘にどんな影響があるか?



▲敵は市街地だけではなく、建物内での戦闘もあるぞ。

▲「思考チップ」は、オートバトル、プレイヤーは戦況を把握し、思考チップが自律的に行動してくれる。



作戦終了 次の戦いはすでに始まっている。T Aを強化せよ!

作戦の成否に関わらず、任務が終了すると次のステージに進むことになる。ここでは任務の達成率や戦死者によって、思考チップの思考パターン成長や新型思考チップの支給などが行われる。また、思考チップは戦闘を重ねることで攻撃力や防御力といったパラメータ部分も成長していくため、純粋にT Aの能力をアップさせていく

PG的な楽しみ方も可能だ。さあ、今回の反省を生かし、次のマップに向けての戦略会議を始めよう!



▲ときには作戦が失敗することもある。戦局を見極めて、いきまよく撤退することも戦いには必要な行動だぞ。
 ▲戦闘終了後には、任務の達成率に応じて思考チップが成長するぞ。キミのT Aは、一件どんな成長をするのだろうか?



思考チップの追加

たとえば任務が失敗に終わったとしても、気を落すのはまだ早い。思考チップは確実に進化しているはず。また、配給される新型の思考チップを組み込むことで、さらに強力なT Aが完成するだろう。1度の失敗がめげず、それをハネにして次の戦いに挑んでいこう。
 ▲新たな思考チップを帯び、T Aは大きくワーアップ!





電撃特報


DENGEKI SCOOP

2

記憶の中に眠る激闘と叫び……
そのすべてが、いま再び蘇る!!

SDガンダム GGGENERATION-0

Gジェネレーション-ZERO



歴代のガンダムたちの戦いを忠実に再現したSLGとして、ファンの注目を集めた「Gジェネ」。それから1年。前作を上回るボリュームのCGムービーと魅力的なシステムを満載した第2弾が、ついに動き始めた。今回はゲームのポイントとなりそうなシステムをチェックすると同時に、ステージ1の流れを追いながら戦闘について詳しく紹介していこう。

SDガンダム

GGGENERATION-0

85

SLG

▶WE、980(準)|CD3(税別) ▶バンダイ

▶MC(PS2)|CD(税別) ▶DS(AC)|税別1100、11T

「Gゼロ」制覇のカギになりそうな 4つのポイントをチェック!!

「Gゼロ」は「ガンダム」関連の30作品をバッチリ網羅。さらに、CGムービーの本数も前作の倍以上に増えるなど自立つ部分のパワーアップもさることながら、システム面でも新要素がガッツリ盛り込まれている。ここでは、

その中から4つのポイントをピックアップして紹介していくぞ。ゲームの流れや基本システムが前作と同じだからといって、同じように戦っていくと痛い目に遭うよ。いまのうちから細かくチェックしておこう。



この赤い髪型は、前作の「Gガンダム」に登場したキャラクターの髪型だぞ!

全30作品の壮絶な 戦いを満喫だ!!

◀初代「ガンダム」から最新作の「Vガンダム」まで、「Gゼロ」は30作品の名場面を収録!

1 開発&設計で新型MSを入手

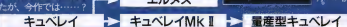
自軍の手駒となるユニットを増やす方法は全部で4つ。その中でも特に簡単な方法はユニットを購入すること。ただ、それだけでは強力なMSは入手できない。開発、設計、抽選といった行動も重要になるので、それについて解説していくぞ。



手駒を増やすには、このメニューを開く必要があるぞ!

開発 レベルがACEになったMSは開発できる

戦闘で経験値を入手するとMSのレベルが上昇。そのレベルがACEになると、新型機の開発が可能。さらに今回はACEの上もあるぞ。



設計 2つの機体を使って試作機を制作

設計とは2機の異なるMSを使い、まったく別の試作機を誕生させること。MSのレベルは無関係なので、組み合わせが成立すれば新型機が誕生するぞ。ただ自軍のMSだけで設計するのは難しいので、敵MSの捕獲が重要になるのだ。

敵MSを捕獲

母艦を撃破すると出撃していたMSは降伏し、その場で白旗を掲げる。このようなMSは機能の回収コマンドで捕獲することができるぞ。敵を捕獲して設計に役立てよう。

2 志願兵を登録して人員を増やせ

戦闘後に志願兵(連邦パイロットなどと呼ばれる兵士)が生き残っていると、プレイヤー軍のパイロットに志願して行くことがある。これらの兵士は名前を変えれることもできるので、オリジナル軍陣も作ることができると。



▲名前も変更可能。登録しないと消えてしまうので、確認するのを忘れずに!

パラメータも充実

パイロットたちのパラメータが一新され、前作にはなかった項目が追加されている。今回は新たに戦術のブリッジクルカが配備できるようになったため、通信、接続、整備といった能力もあるぞ。要チェックだ!

HP	23
MP	25
AT	10
DT	3
ST	6
PT	3
BT	3
BT	3
BT	3
BT	3

3 ショーンシステムと連撃攻撃を使いこなそう

ショーンとは気合のこと。この数値は、敵、味方の戦闘結果によって増減し、攻撃力や命中率などに大きく影響を与えるぞ。同じ機体が戦闘した場合、数値が高いほうが有利になるのだ!



ステップで形勢逆転!

「Gゼロ」では敵を倒すと続けて行動ができる。これがステップボーナス。12機のドムも一気に倒せるぞ。



4 隠されたムービーを探し出せ

ステージ中で特定の条件を満たすと、原作のシーンを再現した超豪華なCGムービーが流れるぞ。その条件を探すのも楽しみ方の1つ! 原作のシチュエーションを思い出しつつ戦いを進めてみよう。

ボーナス獲得のためにも

CGムービーを見ることができれば、戦闘終了後の清算時に「クエストボーナス」を獲得できる。このボーナスは、そのまま貯蓄金になるため、ゲームを進めるうえでかなり重要になってくるぞ。CGムービーはただ単に堪能するだけのものではなく、お金稼ぎにも役立つのだ。



前作を思い出す ツオリデロ!

▶前作が30本だったのに対し、本作には30本以上のCGムービーが用意されているのだ。どれも見応え十分で大満足!



ATTACK 敵の猛攻に耐えて、チャンスを待て!

2

白狼の防衛ラインを突破してコロニーに接近すると、ドズル旗艦と2隻のムサイが遠撃を開始。それと同時に駆動されているザクIやガルムを出撃させてくるのだ。うっかり敵の中心に飛び込んでしまうと、逃げ道を塞がれて、総攻撃を受けるぞ。コロニーは自衛だが、これは耐えるしかないぞ……

ムサイ

▶宇宙艦隊の主力となっているムサイの駆逐艦隊。ムサイルメタ粒子砲を放ってくる



ムサイI 駆逐艦1号に命中! 弾丸はムサイIに命中!



ザクI 機動隊1号に命中! ムサイ軍の機動隊が、ムサイ軍の機動隊を破壊!



ゴウカク 宇宙軍機動隊1号に命中! ジオン軍の宇宙軍機動隊は、艦隊に大きなダメージを与えている。

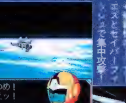


▲コロニーに接近すると、ドズル旗艦と2隻のムサイが遠撃を開始。それと同時に駆動されているザクIやガルムを出撃させてくるのだ。うっかり敵の中心に飛び込んでしまうと、逃げ道を塞がれて、総攻撃を受けるぞ。コロニーは自衛だが、これは耐えるしかないぞ……

ATTACK コロニーに攻撃を集中させれば……

3

攻撃目標のスペーサーコロニー「アイランド・イフィッシュ」の耐久力はなんと99900! ほんのり攻撃では破壊することは無いぞ。しかも敵艦に接近すれば、敵のエシキタは、また制限時間もすぐに迫ってくるぞ。ターン経過後はかなりの激戦となる。このステージでの勝利のポイントは、いかに味方戦力の消耗を抑えつつ、戦艦や戦艦機でコロニーを集中攻撃できるかにかかっている。決して勝てないステージではないので、ゲームの進め方次第で戦局は大きく変化するのだ。今から戦い方をシミュレートしてみよう!



▲コロニーに接近すると、ドズル旗艦と2隻のムサイが遠撃を開始。それと同時に駆動されているザクIやガルムを出撃させてくるのだ。うっかり敵の中心に飛び込んでしまうと、逃げ道を塞がれて、総攻撃を受けるぞ。コロニーは自衛だが、これは耐えるしかないぞ……



▲コロニーに接近すると、ドズル旗艦と2隻のムサイが遠撃を開始。それと同時に駆動されているザクIやガルムを出撃させてくるのだ。うっかり敵の中心に飛び込んでしまうと、逃げ道を塞がれて、総攻撃を受けるぞ。コロニーは自衛だが、これは耐えるしかないぞ……

条件を満たせばムービーが見られる!

このステージにはタネムービーが隠されている。戦いで設定された条件を満たすことができれば、戦いが終わった後にムービーを視聴できるのだ。

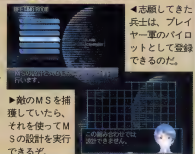


忘れずにチェックだ!!

ステージクリア ミーティングルームで戦局結果を確認!

STAGE CLEAR	CLEAR SCORE	10000
	OCCUPATION SCORE	32000
	ENEMY KILLS	20000
	QUEST BONUS	20000
	PERFECT BONUS	50000
	TOTAL CREDIT	151000 + 0

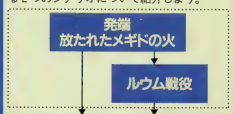
精算終了後はミーティングルームへと移行する。ここでは戦況で捕獲した敵MSを解体してお金に替えたり、新型MSを設計したり、さらに志願兵の登録などが実行できるぞ。それらの行動を終えてデータのセーブすると、次のステージに進めるようになるのだ。



▲ステージクリアすると精算画面になり、その結果によってお金が入手できるのだ。

ステージ1の戦闘結果でシナリオが分岐!!

「Gゼロの見たところの1つとなっているのがシナリオの分岐だ。これは特定のステージの戦闘結果によって、次の行き先が変化したり増えたりする。前作では一本道だったシナリオに脳道も用意されたのだ。ここではステージ1から分岐して行くことのできる2つのシナリオについて紹介しよう。



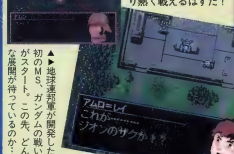
ガンダム大地に立つ V作戦の発動

ルウムに進行したジオン艦隊をせん滅するべく、地球連邦軍の将軍、レビルは自ら陣頭指揮に立つのだが……。ここにはシャアやランバラルなど、ジオン軍のエースパイロットたちが待ち構えているぞ。苦戦を強いられそうだ。



ガンダム大地に立つ V作戦の発動

ルウムでの戦いでMSの力を目の当たりにしたレビル将軍は「V作戦」を発動。ジオン軍のザクに對抗するべく新兵器の開発に着手する。サイド7に侵攻してきた2機のザクを相手に戦うステージ。おなじみの名場面や聞き覚えのあるセリフが飛び交うぞ。かなり熱く戦えるはずだ!



DENGEKI SCOOP

ULTIMATE GENERATION 10-10

電撃特報

DENGEKI SCOOP

3

DEFENDER

ATTACKER

アクションSTGの名作として有名な重装機兵シリーズ。その最新作が、リアルな世界観を生かしたS・RPGとして登場! 硬派な物語展開から迫力の戦闘シーンまで、見どころはたくさんあるぞ!

S・RPG『ヴァルケン2』を徹底解剖!



▲主人公の姿をはじめ、魅力的なキャラが多数登場する。

S・RPGとして生まれ変わった『ヴァルケン2』。そのゲームシステムやストーリー、登場メカなどを総括して紹介している。キャラクターデザインにマンガ家の衣谷遊氏、メカデザインにスタジオぬえの宮武一貴氏がそれぞれ参加している点にも注目!

充実したオプション内容

メニューの「オプション」でプレイ環境を設定することができる。内容は石ゴースト以下の「システム」と同じだ。



美しいムービーにも注目!



重装機兵 ヴァルケン2

ASSAULT SUITS VALKEN 2

重装機兵ヴァルケン2

729
S・RPG

▶ ¥5,800 ▶ メイサイ
▶ MC(ソフトバンク)、DS(AC/WEB対応)

「ヴァルケン2」の主要兵器

A
S
M
C
A
C

「アサルトスーツ」の機、他部隊における地上部隊は整備されていない。増設や修理の(り)が困難が多く、修理が滞りやすいため、修理を要し、修理が完了するまでには機体停止した歩兵(A.S.)が開始されたのである。

アニューバハットの機、A.S.を実現するために開発された歩兵は機体を持つ機体、機体アサルトスーツの機体ではあるが修理が困難である。修理が完了するまでには機体停止した歩兵(A.S.)が開始されたのである。

「アサルトスーツ」の機、地上部隊から支援するために開発されている機体。機体、機体アサルトスーツの機体ではあるが修理が困難である。修理が完了するまでには機体停止した歩兵(A.S.)が開始されたのである。

タイトルの重装機兵とは異なり機体化された歩兵(アサルトスーツ)のこと。装備を変えることで多種多様な任務に対応させられる。汎用性の高い兵器なのだ。この世界ではほかにもMCなどが活躍している。

SET UP

出撃準備

ASの装備を整えて戦闘に備えよう

艦内ですべきことは大きく分けて2つある。1つはブリッジやラウンジで仲興と話し、情報を集めること。もう1つは出撃準備を整えること。特に後者は大切な。

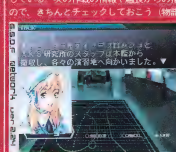


▲出撃準備が完了したら、艦長に報告して出撃しよう

▲アーサントにあるカタバルトは4つ。つまり4人まで同時に出撃可能なことになるのだ。



▲アーサントの司令室。艦長や通信オペレーターなどが操作している。次の作戦の情報や艦長からの指示もここで出されるので、きちんとチェックしておこう



▲次の作戦を説明しているシーン。作戦中にも機体条件は変更可能だが、こゝでの会話も大切なのだ。

▲機体のパイロットやサポートキャラクターがブリッジにいることも

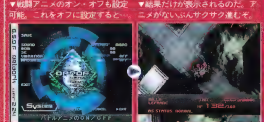
パイロットたちが特務するための部屋。連也やフィルツといえども、常にハンガーにいるわけではない。非戦闘時以外は他のラウンジにいくついているのだ。ゲーム進行上からすると必ずしも重要な場所とはいえないが、ここに出会うパイロットたちと話すことが背景物語がより解明につながる。

▼機かかると会話画面にキャラ ▼ネオンを押すと話を開く(ここがが表示される。選択してみよう)が、できる。会話内容は様々だ。



「システム」というコマンドを選ぶとオプション画面が表示される。ここでは各種のゲーム設定を変更したり、データをセーブしたりすることができるのだ。ゲームを快適にプレイするためにも、自分に合った設定を見つけたら、さらには、ゲーム中に登場するBGMや効果音を開くこともできるのだ。

▼戦闘アニメのオン/オフも設定 ▼結果がたいが表示されるのだ。アキル。これをオフに設定すると、アニメがないBGMでサクサク進めよう



カタバルト

出撃するパイロットを決める。ASやMCの発動、各作戦は出撃できる最大人数が決まっているのだ。メンバーが増えることで選択する必要が出てくる。ただし、発進準備が完了していないと選べない。ハンガーで準備を整えよう

ブリッジ

自動的にアレンジされて移動させられることもある。1人1人が画面に上部にキャラが表示される話も聞いてみよう

ハンガー

ラウンジ

システム

作戦開始時に各種の設定を行なう場所。1番の3項目についてはCOMが自動的に設定して出撃するパイロットを決める。ASの3項目は「AUTO」というコマンドが用いられる。レインゲアで突入はCOMで準備が完了して、艦長から手配は完了して出撃は全部で5つ。タイプ、プログラム、武器ともいろいろある。ただし通信は禁物だ。

1 パイロット選択

ハンガーからASを直帰済み、設定することはできない。これは、そのASに誰が乗り込むかを明らかにした上で、そのパイロットに応じたプログラムや武器等を設定するための。そのためにも、ミッションが始まった最初のパイロットを指定するときはついでに、準備していないパイロットも少ないが、物損が覚悟は必要だ。



▲主人公、連也は艦長候補が指定されている。在、MCに乗っている。

2 搭乗機選択

1番で選択したパイロットが乗り込むAS(MC)を選択。パイロットの能力を発揮できるような組み合わせを選ぶ。所蔵のリアルタイム量産機とホーレンシュタインが選択できないが、戦闘での機体と性能を種々ごとの機体から選べるようになる。▼選べる機体を選べない ▼図をASに乗せよう



3 タイプ選択

ASのタイプを監督する。様々なタイプが用意されているので、ミッションの内容を考えたうえで選

ASタイプ	概要説明	攻撃力	SNIPER
高機動	NOMINAL	スナイパー	STELTH
高機動	SCOUTER	高機動	HEAVY ARMOR
高機動	SHORT RANGE	高機動	HEAVY ARMS
高機動	LONG RANGE	エレメント(電子)	E.L.I.T.A
高機動	DEFENDER	カスガ	COMMANDER
高機動	CLOSE COMBAT	高機動	HEAVY MOBIL
高機動	INT PERCEPTION	ハイパー・ブマー	HYPER BOMBER
高機動	FORCE SCOUTER	ハイパー・アサルト	HYPER ASSAULT
高機動	ASSAULT	ハイパーアームズ	HYPER ARMS

ぼう(ただし、キャラの特定レベル以上にならないと入手できないタイプも数多く存在する)。また、タイプによって異なる武器が装着できる機にも注意すること。

4 プログラム選択

ASにプログラムを組み込む。格闘用武器を準備していても、格闘用プログラムを組み込んでいないと戦闘時に使えないので注意。通常補充や攻撃回数は専用のプログラムを組み込む必要がある。

▼プログラムを組み込むとメモリースロットの数は限られている。よく考えておこう



5 武器選択

ASに武器やアイテムを装備する。両手だけでなく、両肩や両足、バックパックにも装備可能になっているのがポイントだ。手や肩には武器と防具。足やバックパックには補充用の効果薬と特殊用のアイテム。というのが基本パターン。ただし、4番で専用のプログラムを組み込んでおくと、武器やアイテムを使えなくなるので注意が必要だ。



電撃特報

DENGEKI SCOOP

4



オマエたち…
僕の体に何をした…？



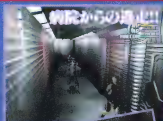
Pro リオン

病院の実験によって超能力に目覚めた少年。体内にクスリを注入することで、超能力を発動させる。



▲超能力を覚醒させるクスリを注入されるリオン

▼リオンは自覚の力を使って迷途を図る。しかし、たどり着いた先には新たな刺客が…。果たしてリオンは、無事に生き延びることができるのか？



迫り来る追っ手!!



何だ！ この夜の騒音ー



戦慄の超能力戦を大公開!!
リオンと強敵が繰り広げる

STORY

ストーリー

病院の実験室から始まる
リオンの孤独な戦い

現在よりも科学が発達した近未来。シユタイナー博士（リオンの父親）は、自我を持つマザーコンピュータ「ドロシー」の開発に成功する。しかし、自我が発達し過ぎたドロシーは、人工的に超能力者を生み出し、人類抹殺計画に乗り出してしまった…。一方その頃、リオンはドロシーの支配下にあるミケランジェロ記念病院の一室で目覚める。実験によって自らの記憶と引き替えに、超能力が覚醒したことを知ったリオンは、記憶を取り戻すため、超能力を駆使して病院から脱出することを決意するのだが…

GALERIANS

話題のサイコホラーAVGの最新CD-ROM
を入手!! ガレリアン
たちの戦闘場面を、
いち早く紹介!!

ガレリアンズ

826 (判) ▶ ¥6,800 (CD3巻) ▶ アスキー
AVG ▶ MC (1ソフト)

ENEMY クスリと血にまみれたサイキックバトル…

ガレリアンズ

11年ぶりによって生まれ直された超能力者集団「ガレリアンズ」。そして、その中でも卓越した能力を持つ3人が、悪魔を退治したリオンを助けるため差し向けた。彼らはリオンの行く先々に現れ、闘いのかたぎくる。今回は、専らスミとリオンのとぎすましサイキックバトルを、ひと足先に紹介するぞ。

PSI超能力IC クスリを体内に注入することで数種類の攻撃能力を発揮!!

リオンが使える攻撃タイプの超能力は、全部で3種類。能力の種類に応じたクスリを体内に注入することで、初めて超能力を使うことができる。ただし、クスリには副作用があり、乱用していると制御不能な状態（ショート）になって、体力を徐々に消耗してしまふのだ。



★リオンが使う超能力は、全部で3種類。能力の種類に応じたクスリを体内に注入することで、初めて超能力を使うことができる。ただし、クスリには副作用があり、乱用していると制御不能な状態（ショート）になって、体力を徐々に消耗してしまふのだ。

Birdman バードマン

美形のナルシスト。好戦的な性格で、リオンを追跡すると同時に抹殺するチャンスを狙っている。

▶▶ バードマンの能力は、テレホーテーション。リオンの攻撃を受けてもダメージを受けない。また、瞬間移動能力も持っている。



瞬間移動能力



ナルゴン



▲目標に向かって衝撃波を放ち、突進する。

レッド



▲分子振動による発火を引起こし、焼き尽くす。目標を燃焼させる。

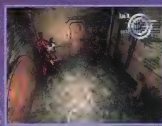
ローフェロン



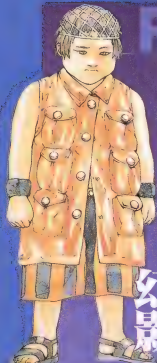
▲反重力場を発生させ、空中を自由に移動する。

Rain Heart レインハート

幻影の能力を持つガレリアン。組織の命令により、リオンの両親を殺害した張本人でもある。



幻影



ガレリアン

人類探査計画の手帳で生まれ出た超能力者。トロシーの命令を忠実に実行するまじろのアナタに決まっている。


Bit Rita

思い込みが強く、気が荒い。物体を自在に動かすサイコキネシス能力を持つ。



念動力



 このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

はじめて出会った男を、
ボクは破壊した…

GALERIANS

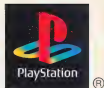
ガレリアンズ

プレイステーション用ソフト サイキック3Dアクションアドベンチャー

'99年8月26日発売

CD-ROM3枚組／標準価格¥6,800(税抜)

初回特典：スペシャルボックス(ケース)・ガレリアンズビジュアルブック・メモリーカードケース&シール 付き(予定)



ASCII

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

運命の歯車を、打ち砕かん。





ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™

1999 AUTUMN

スクウェア・エニックス株式会社 / 開発：三井物産株式会社 / 発売：スクウェア・エニックス株式会社
TEL: 03-5466-5000 / FAX: 03-5466-5001 / 東京都港区新橋1-8-1 アールコート

SQUARESOFT

ついにできたを。

koei

競馬ファンの喝采が聞こえる。
出走まで、あと50日。



ついにできたを。

KOEI

戦塵のかなたに 烈風が吹く。



▼ KOEI The Best プレステーション版:各 2,800円……続々登場! 話題を呼んだ名作がゲームとお求めやすく!

KOEI
The
Best
¥2,800



剣と魔法、傭兵団、玉座の騎士
ファンタジーファンを魅了した名作!
**ゼルドナーシルト
Special 8/5発売**



理想と行動、そして情熱で
明治維新を成功させたよ!
3Dインシテーム
**維新の嵐
8/5発売**

9/2発売予定
蒼き鎧と白き牝鹿・元朝歴史
毛利元就 誓いの三矢
水滸伝・天導一〇八星 / 大航海時代代伝

好評
発売中

三國志 孔明伝 / 大航海時代II / アンジェリークSpecial / 七つの秘録 / 水滸伝・天命の闘い / 三國志 英傑伝
提督の決断II / エアーマネジメント→この商品はプレイステーション版(エアーマシントラ)と別内容のゲームソフトです。

Best
¥3,800

▼ KOEI The Best プレステーション版:各 3,800円

提督の決断III



▼ワンダースワン各 4,200円 / 好評発売中
信長の野望 for WonderSwan
三國志 for WonderSwan

the
Best

▼プレイステーションザベスト 好評発売中

Winning Post 3・2,800円 / 三國志V・3,800円
信長の野望 覇王伝・2,800円 / 信長の野望 天翔記・3,800円
太閤立志伝II・2,800円 / Winning Post 2フロラL96・2,800円 / 三國志SP・3,800円

Best
¥1,980

▼コンピュータエンターテインメントソフト各 1,980円

信長の野望 リターンズ
三國志 リターンズ

いざ、プレイステーションで。 興奮の戦国ドラマへ。

激突しあう軍勢の大きさが戦場の規模を決める
敵味方が臨機応変に陣形を駆使し、激しい戦闘を繰り広げる
闘の声轟く合戦の醍醐味を追求する次世代の「信長の野望」、いよいよ見参!

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望

烈風伝

9/9 発売
プレイステーション版
価格: ¥9,800円

▼リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション!……絶賛発売中



ドラマチックレーシングゲーム

ジーワンジョッキー

●プレイステーション版・価格: ¥6,800円

きみの愛馬で狙え!
G1 覇権!!

「WinningPost3」
「WinningPost3 プログラム98」の
生産馬/スワードが使用可能!



ジーワンジョッキー
ハイパーグラフィック
完全豪華ガイド
収録! 400頭

【※】コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>

【※】以下ソフトについては発売が9/9日間の中止を断念しました。

【※】本誌掲載 野望「KOEI the Best」は「KOEI the Best Special」(KOEI the Best 野望の嵐/KOEI the Best 野望の嵐)と「KOEI the Best」を共同出版会社として発行。KOEI the Best 専科誌 巻の三(三)

【※】上記以外の雑誌ソフトについては中止を断念は一切行っておりません。【※】ソフトについては最新情報・価格は一切許可しておりません。

【※】上記のロゴは「PlayStation」の登録商標であり、「GJ JOCKEY」は「PlayStation」の登録商標です。

【※】広告に掲載されている社名及び製品名、商品の特長などは登録商標です。【※】ソフトおよび書籍の価格には消費税は含まれておりません。

【※】この雑誌は、業界誌でのゲームソフトの中止発表を禁止するマークです。



株式会社 コーエー

〒223-8503 横浜市港北区東横町1-18-12 TEL.045-561-6861 (代)

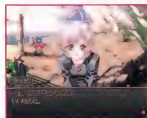


GROWLANSER

グローランサー

The time may put us apart, I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...
Defied your Fate.

王都を舞台に繰り広げられる壮大な物語。途切れず発生するスリリングなドラマの数々。それぞれが数奇な運命を背負った仲間たちとあなたの旅立ちの時が近づく!



感動のノンストップシナリオ



戦いは仲間と協力バトル
(RMC戦闘システム)



戦士の休息、
仲間との親睦を深めよう

発売日: **99年秋** 標準価格: **未定**

◆プレイステーション専用ソフト◆RPG(1人用)◆メモリーカード対応(2ブロック)



アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356 (毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝祭日は除きます。)

アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0753 (ボックスナンバー7777) ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。

<http://www.atlus.co.jp/>

©ATLUS/キャリアソフト 1999 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ドラマチックが止まらない!



東京キャラクターショー
1999にて、この会場ではか手に
入らないグローランサーのうるし原智志
デザインの限定グッズを販売!

開催日時 / 99年7月24日(土)
10:00 ~ 18:00
99年7月25日(日)
10:00 ~ 17:00

会場 / 東京国際展示場
(東五ビッグサイト)
東6ホール

キャラクターデザイン:うるし原智志

ATLUS
株式会社アトラス

夏休み 攻略スぺシャル

第一弾!



ゲーム雑誌の攻略ページ

攻略スぺシャル



DINO CRISIS

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

スーパーロボット大戦 コジブリードボックス

ペリシヤ2 罪

クラウディア

ワンダフルハーツIII 実生の心

Racing Lagoon

エースコンバット3 エレクトロソフィア

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

黒い瞳のクア - Galpita Fantasma -

DINO CRISIS

ディノクライシス

アイビス島で生き残るための 戦術指南&ストーリー後半までを 徹底攻略!

ついに発売となった「ディノ」。今回は、基本攻略、ストーリー、アイテムの3つに分けて攻略していくぞ!

ディノ クライシス

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ カプコン
PC(リメイク) ▶ MC(1プロット)、DS(AC対訳版)

DINO CRISIS

基本攻略編

この基本攻略編では、主人公レジーナの操作法やアイテム、武器などについて解説。「ディノ」をクリアするための情報が満載なので見逃すな!

「ディノ」の必須知識

「ディノ」の基本的なシステムは「バイオ」とほぼ同じだが、セーブや調合など、このゲーム独自の要素がいくつかある。そこでここでは、「ディノ」をプレイするために必須と思われる知識をピックアップし、詳しく解説していくので、しっかりチェックしよう。



●音を聞け!
先が見えない場所では、音をよく聞くこと。恐竜がいる場合は足音などが聞こえるはず。

●セーブは扉で
セーブは、セーブポイントのある部屋(マップで確認可能)から出るときにおこなう。

操作

まずはレジーナの操作法を知ろう

このゲームで生き残るためには、まずはレジーナの操作法をしっかりとマスターすることが必要。ここでは、操作に関して覚えておきたいポイントを紹介しているので、しっかりと頭に叩き込んでおこう。



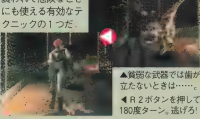
あやしい所は必ず調べる

あやしいと思った所は、○や□ボタンを押してどんな調合でもよくわかる。見ただけではわかりにくい所にキーアイテムが隠されていることもあるからだ。特に冊や箱の中は、要チェックだぞ。また「ファイル」があったら必ず読むようにしたい。話の展開がよくわかるだけでなく、ロック解除のヒントなどが書かれていることもあるからだ。



R2ボタンで180度方向転換

R2ボタンを押すと、レジーナが素早く後ろを向く(180度ターンする)。これは研究施設を探索するときに便利な(クリアタイムの短縮にもなる)特徴で、恐竜に襲われて危険なときにも使える有効なテクニックの1つだ。



リロードの際をなくすには?

リロードとは、武器の弾を装填するアクションのこと。リロード中は無防備状態になってしまうので、恐竜と戦っているときには避けたい。そこで、ある程度弾を使ったら、装填画面で弾を一度外し、またその弾を装填しよう。



ロックオンボタン(R1)について

R1ボタンを押すと、レジーナが自動的に近くにいる敵の方向へ銃を構える(ロックオンする)。これだけで攻撃の準備はOKで、あとは○や□ボタンを押して弾を撃つだけだ。また、「ディノ」では武器を構えている状態でも歩くこともできる。



敵の方向を察知する

視力のせいなどで、通路の先や部屋の中心がよく見えないときは、R1ボタンを押そう。どこに恐竜がいるか、簡単に確認することができるぞ(レジーナが特定の方向に銃を向けば、それらに恐竜がいるということになる)。



敵の生死を確認する

倒れている恐竜の生死を確認したいときもR1ボタンを押そう。その恐竜のほうに武器を向けなければ死んでいないし、向いた場合はまだ生きていて確認した。生きてるときに近づくと攻撃を受けようというので注意。



レジーナ REGINA

潜入作戦のエキスパート。武器の扱い、及び改造が得意。また、爆薬の知識があるので、爆薬内で入手した部品を調合し、原形弾や回復剤などを作成できる。



アイテム

アイテムの入手法とその効果を知ろう！

ここでは「ディノ～」に登場する 使用法について解説していく。
アイテムの入手法、さらに麻酔弾や回復剤などのアイテムの効果&有効期があるので、注意が必要だ。

あやしい扉は押してみよう

下の写真のように、押せそうな様子があっても横から押してみよう。動かせるようなら、まず間違いない後ろにアイテムがあるはず。しかも、重要なアイテムであることが多いので、見落とさないように注意しておこう。



▲扉を横から押してみた。すると……

アイテムにはランダムなものもある

研究施設内外のあちこちに置かれている消費アイテムの箱。の中には、ランダムなものも存在する(ランダムアイテムの場所はP.46~47を参照)。また、アイテムそのものが出現するかどうかランダムになっている。



▲ランダムアイテムは、出現しない場合もある。

緊急ボックスを開けるには？

研究施設にいたるところに設置されている緊急ボックスには回復薬、弾薬などのアイテムが入っている。このボックスを開けるには、ボックスのカギとなっている「プラ」というアイテムが必要だ。

ほかのボックスとアクセス可能！

一度開けたボックスは、同じ色のボックスは同時にアクセスが可能。ボックスはアイテムの保管場所にも使っているので、とりあえず開けておこう。






▲貴重な消費アイテムがぎっしりと詰まっているボックス。開けるために必要なプラの鍵は、ボックスによって違っている。

麻酔弾&回復剤&特殊アイテムの種類と効果

恐竜を眠らせることができる麻酔弾、レジナの体力を回復させる回復剤は重要な消費アイテムだ。

麻酔弾

 麻酔弾・弱	 麻酔弾・中	 麻酔弾・強
▲麻酔弾を打ち込まなければ、効果が発揮しない。ハンドガンで撃つとしても使用する。	▲1発で効果を持続するが、あまり力強いわけではない。ショットガンの弾として使用する。	▲1発で効果を持続し、効果も長い。即時持続する。ショットガンの弾として使用する。

麻酔弾で恐竜を眠らせる！

恐竜を倒す場合、かなりの弾薬を消費する。研究施設内には弾薬系のアイテムは多くないので、大量の弾薬を消費しては恐竜を倒すより、麻酔弾で恐竜を眠らせて先を置く方が効率が高い。ただし、仕掛けがある部屋や、何處も仕掛けのない場所にいる恐竜は、倒してもかえりなく何発も麻酔弾を使用するようになるので逆に効率が落ちてしまう。



▲麻酔弾を使用すれば、どんな恐竜でも眠らせることができる。




1発で効果を発揮する「強」が有効！

何発も打ち込まなくては効果が発揮しない「弱」では恐竜に接近されてダメージを受ける可能性が高いし、1発で効果を発揮するが持続時間の短い「中」では十分な発射時間を取れない。つまり、麻酔弾は1発で効果を発揮し、持続時間の長い「強」を作ることだ。「弱」「中」は、「強」を作るための調合用の素材と割り切ってしまう。



▲「弱」は何発も打ち込んでも眠らせるのは無駄だから、「強」を使用しよう。

回復剤

 回復剤・小	 回復剤・大	 完全回復剤
▲恐竜から受けたダメージを少し回復させる効果を持っている回復アイテム。	▲恐竜から受けたダメージを大幅に回復させる効果を持っている回復アイテム。	▲恐竜から受けたダメージを完全に回復させ、さらに止血効果も持っている回復アイテム。



回復剤でダメージ回復！

恐竜の攻撃力は非常に高いので、あっという間に重傷になってしまいうこともある。そのため、回復剤に常に所持しておきたい。オスメスは完全回復剤、止血効果もあるこれを持っていれば、止創剤をわざわざ所持しておく必要がなく、その分ほかのアイテムを持つことができるからだ(アイテム所持数には限りがある)。



▲出血状態が長く、徐々に体力を失ってしまうので……

特殊

 止血剤	 猛毒弾
▲出血状態を治すことができる回復系の特殊アイテム。	▲ほとんどの恐竜を1発で倒せる。猛毒弾の入った弾丸。

出血を止める！

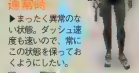
上でも述べたように完全回復剤があるなら、無理して持っている必要はない。基本的には調合用の素材として緊急ボックスにストックしておこう。

どんな恐竜も1発

猛毒弾は、T-レックス以外の恐竜なら1発で倒すことができる。ただし、滅多に手に入らぬので強敵(テリジノ)用として大事にしておこう。

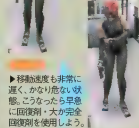
ダメージによるレジナの変化

「バイオ」のような現在の体力を示すゲージがないので、以下の写真を参考にしよう。



補給時

▶まったく異常のない状態。ゲージの速度も速いので、常にこの状態を保っておくようにしたい。



▶移動速度も非常に速く、かなり危ない状態。こうなったら早速回復剤・小でも10分で回復できる。

アイテムをまとめよう

ただでさえアイテムを持てる数が少ないので、同じアイテム同士は「まとめる」のコマンドでまとめるようにしよう。なお、各アイテム数はアイテムの右側(右の数字)が最大数で、左の数字が現在持っている数)に表示されているぞ。



武器&改造

武器の性能と改造のポイント

「ディノ」に登場する(レジーナ)器も使用する弾丸やパーツによる改造で、性能が大幅に変化する。臨機応変に使っていきよう。



パーツを入手して武器を改造しよう!

研究施設内で入手できる各武器の改造パーツ。このパーツを装着していくことで、レジーナの武器はどんどんパワーアップしていくぞ。また、

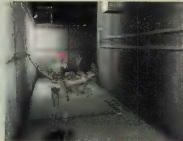
武器とパーツの組み合わせ方によって、パワーアップの仕方も変わるのだから、それぞれ武器の項目を参考に組み立てていってほしい。



改造した銃のクリティカルヒットでダメージ2倍!

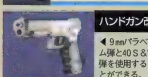
サイト付きハンドガン、ハンドガン改造で攻撃した場合のみ、一定の確率でクリティカルヒットが発生することがある。このクリティカルヒットは通常の2倍のダメージを与えられるだけでなく、相手を吹っ飛ばす効果もある。攻撃力はあまりないが、連射力が高いハンドガンにとっては非常に役に立つ攻撃である。また、クリティカルヒットは相手との距離に関係なく発生するので、電磁シャッターを利用した際の安全を確保しながら、狙っていくのもいい。

▶攻撃力不足のハンドガンでも、連射してクリティカルヒットが何回も出れば、強力な武器になる?



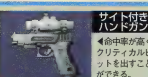
ハンドガン

レジーナが最初に装備している武器。あまり威力はないが、連射性が最も優れている。



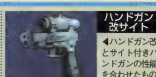
ハンドガン改

▶9mmパラベラム弾と40S&W弾を使用することができる。



サイト付きハンドガン

▶命中率が高くクリティカルヒットを打つことができる。



ハンドガン改サイト

▶ハンドガン改造とサイト付きハンドガンの性能を合わせたもの。



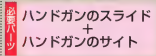
ハンドガンのスライド

▶研究施設2F・ラウンジで入手。



ハンドガンのサイト

▶研究施設B1・実験室で入手。



ハンドガンのスライド + ハンドガンのサイト

研究施設1F・管理室で入手することができる武器。入手後は最も使用頻度が高い。

ショットガン



ショットガン改

▶バレルとグリッパを装着。弾丸がまとまるので威力アップ。



ストック付きショットガン

▶ストックを装着することで安定。連射が可能になる。



ショットガン改ストック

▶4つまでパーツを装着して、威力及び射撃力を高めたもの。



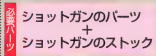
ショットガンのパーツ

▶スタビライザー実験室で入手。



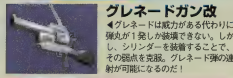
ショットガンのストック

▶タミムレート室で入手。



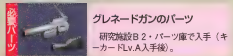
ショットガン0パーツ + ショットガンのストック

グレネードガン 最も威力のある武器。



グレネードガン改

▶グレネードは威力がある代わりに弾丸が1発しか装填できない。しかし、シリンダーを装着することで、その弾丸を充て、グレネードの連射が可能になるのだ!



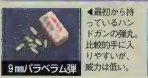
グレネードガンのパーツ

▶研究施設B2・パーツ庫で入手(キーカーレベルA入手)。

使用する弾丸の種類と効果

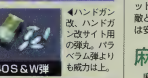
弾丸は各武器に2種類ずつ、計6種類用意されている。それぞれ弾丸の特徴を知り、敵や状況に応じて使い分けよう。

ハンドガンの弾



9mm(パラベラム)弾

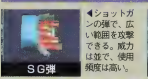
▶最初から持っているハンドガンの弾丸。比較的手に入りやすいが、威力は低い。



40S&W弾

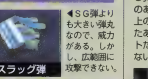
▶ハンドガン改、ハンドガン改サイトの弾丸。パラベラム弾より威力は上。

ショットガンの弾



SG弾

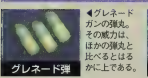
▶ショットガンの弾で、広い範囲を攻撃できる。威力は並で、使用頻度は高い。



スラッグ弾

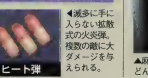
▶SG弾よりも大きい弾丸なので、威力がある。しかし、広範囲に攻撃できない。

グレネードガンの弾



グレネード弾

▶グレネードガンの弾丸。その威力は、ほかの弾丸と比べるとはるかに上である。



ヒート弾

▶敵の手に入らない短時間の炎突撃。複数の敵に大ダメージを与えられる。

敵との距離によって弾丸の威力は変化

弾丸の威力は、敵との距離によって変化する。敵との距離が近ければ近いほど、より大きなダメージを与えることができる(さらにショットガン、グレネードガンでは相手を吹っ飛ばせる)のだ。しかし、敵との距離が近いと、攻撃を受ける可能性もある。そこで、ここでは安全に近距離で大ダメージを与えるテクニックを紹介しよう。



麻酔弾を使用して……

▶麻酔弾(この場合は興奮弾・中でOK)を使用して倒さず倒す間に意識に陥れ、そして、弾丸を3マガジンスラッグ弾に変換して近距離から攻撃。そのあと、素早くダッシュで近寄り、さらに攻撃。以上の手順を正確に早く繰り返すのだ。吹っ飛ばしたあとに、ダッシュで近寄り攻撃することがポイントだ。あとは途中で台ボタンを押して、リロードしないように弾丸を装着し直してこちらより安全。

▶敵のインテグチブを安全に取ることができる。

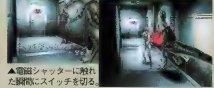


▶麻酔が効いていれば、どんなに接近しても安全。

仕掛けを利用して……

▶利用するのは、研究施設内にある電磁シャッター。まず、電磁シャッターの向こう側に意識を落とすという状況をつくる。これで恐竜の攻撃を受けるとは絶対にないの、安心して攻撃ができる(ハンドガンがオススメ)。また、恐竜が電磁シャッターに刺れて倒れた瞬間に、スイッチを切ってダッシュで恐竜に近づき、ショットガンで攻撃。あとは左右どちらにもダッシュと攻撃を繰り返すという方法もある。

▶先制攻撃。危なかったら最初の技にもどる。

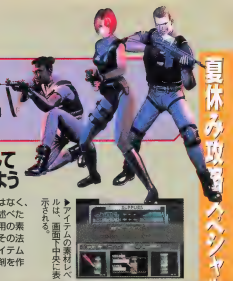


▶電磁シャッターに刺れた瞬間にスイッチを切る。

調合

アイテムを作り出す調合のポイント

アイテムを掛け合わせて、新たなアイテムを作り出す調合。アイテムの組み合わせ次第で、実に様々なものができ、ランダムではなく一定の法則がある。そこで、この調合の基礎的な知識を理解しよう。



▶「調合」の画面は、ランダムに出現する。

調合用素材の種類と効果

調合専用の素材は下の4種類がある。名前からある程度予測はつくと思うが、その効果の違いをしっかりと頭に入れておこう。



◀調合することによって、麻酔弾のアイテムを作成及び強化することができるアイテム。また麻酔弾として単体で使用することはできない。



◀調合することによって、回復系のアイテムを作成及び強化することができるアイテム。また回復弾として単体で使用することはできない。



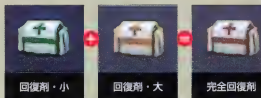
◀調合することによって、アイテムの効果そのものを強化することができるアイテム。また強化素材は単体で使用することはできない。



◀調合することによって、アイテムの数を増殖することができるアイテム。また増殖素材は単体で使用することはできない。

実際にアイテムを調合して法則性を見つけてみよう

調合によってできるアイテムは、ランダムではなく、一定の法則に従って決まっていることは前にも述べたが、そう驚しいものではない。とりあえず調合用の素材を入手したら、自分でいろいろ調合してみてもその法則性を見つけ出してみよう。キーワードは「アイテムの種類」と「レベル」だ。参考までに完全回復弾を作る調合の組み合わせの一例を下で紹介しよう。



▲回復効果の低い回復弾・小、これ単体で使うよりは、調合用の素材にしてしまおう。

▲それに回復効果の高い回復弾・大を調合してみることに。それのできたのが……。

▲体力を完全回復すると同様に止血効果もある完全回復弾！とってもお得だ！



▲麻酔弾は、「[調]」になるまで調合しよう。

恐竜

5種類の恐竜の特徴を知ろう！

「ディナー」に登場する敵といえば、どうも竜たの特徴、攻撃方法、さらにどの程度ぜん恐竜。レジーナの手を阻む恐竜た、で倒せるのかなどをチェック！ プレイ前には全部で5種類いる。ここでは、その恐にしっかりと予習しておこう。



ここで注目してほしいのが「この攻撃に注意！」のコラム。これらの攻撃を食らうと、ダメージを受けて

しまう。特にラプトルの尻尾攻撃、テリジノ/T-レックスの攻撃には十分注意が必要だ。

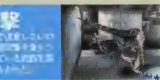


ラプトル

最も出現率の高い恐竜。攻撃方法も、かみつきの飛びつき、尻尾攻撃など実に多形である。



この攻撃に注意！
尻尾を振り回して、プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。



テリジノ

後半に登場する恐竜。T-レックスに次ぐ耐久力・攻撃力の持ち主で、ある意味最強の敵である。



この攻撃に注意！
体を振り回して、プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。



コンピー

見た目はカワイイが肉食の恐竜で、集団で襲ってくる。囲まれて攻撃されると危険だ。



この攻撃に注意！
プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。



プテラバンド

巨大なくちしと翼を持つ翼竜。耐久力はあまりないが、攻撃を当てるのは難しい。



この攻撃に注意！
プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。



T-レックス

登場する恐竜の中で一番巨大で強豪。倒すことは不可能だが、ひるませることはできる。

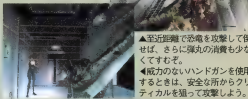


この攻撃に注意！
プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。プレイヤーの足元に突っ込んでくる。



弾丸をどの程度使用すればいいの？

恐竜の種類によって耐久力が違うので、当然弾丸の消費量も変わってくる。ここでは、各恐竜を倒すのに必要な弾丸の消費数を表してみたい。なお、この表は中間距離で攻撃した場合は(クリティカルヒットは除く)で、数値は編集部屋で調べたものなので、あくまでも参考程度にとどめておこう。ちなみに、T-レックスはどの攻撃に対しても無敵だが、当たればひるませることができる。

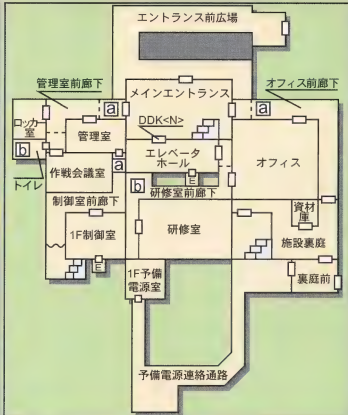


▲至近距離で恐竜を攻撃して倒せば、さらに弾丸の消費も少なくて済む。
▲威力のないハンドガンを使用するときは、安全な所からクリティカルを狙って攻撃しよう。

倒すまでに必要な弾丸の消費数

恐竜の名前	弾丸の種類					
	9mm ハンドガン弾	40S&W 弾	SG 弾	スラッグ 弾	グレネード 弾	ヒート弾
ラプトル	14	9	6	5	2	2
テリジノ	14	10	6	4	3	2
コンピー	1	1	1	1	1	1
プテラバンド	4	3	1	1	1	1
T-レックス	-	-	-	-	-	-

【注】アイテムの入手場所&使用場所は、P.46〜47を参照!!



研究施設 1F

ストーリー 攻略編

ストーリーの前半から後半までをチャートとマップで徹底攻略。難しいポイントもピックアップして紹介していくぞ。これでクリアを目指そう!

DINO CRISIS

ストーリー攻略編のマップ内の記号の見方

-扉
-電磁シャッター
-階段
-シャフト
-配管点検通路
-エレベータ

第1分岐までを徹底攻略!!

まずはゲームの序盤。ラプトル出現からT-レックスとの戦闘、そしてリックとゲイルの意見が対立する第1分岐までを攻略していく。ここまでの仕掛けの解き方などは、後半でも応用がきくものが多いので、しっかりとマスターしておくようにしよう。



4分岐は、このようにして攻略しよう

必須行動チャート

1F (施設裏庭)
予備電源エリアのカギを取る

1F (1F予備電源室)
予備電源を起動させる

1F (1F制御室)
リックと会話する

2F (2Fホール)
DDK (H) のロックを解除

2F (所長室)
T-レックスの襲撃

1F (メインエントランス)
DDK (N) のロックを解除

1F (研修室)
ラプトル襲撃 (選打イベント)

1F (1F制御室)
ゲイル、リックと会話

B1 (B1予備電源室)
予備電源を起動させる

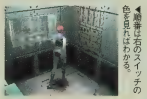
第1分岐

1F (1F制御室)
イベント発生

1 研究施設・1F 1F予備電源室

予備電源起動について

最初にバッテリーの位置を入れ替えてから、右のスイッチを押す。バッテリーの入れ替え画面があつていれば予備電源が起動する。



4分岐は、このようにして攻略しよう

2 研究施設・1F 予備電源連絡通路

ラプトルとの初戦闘での注意点

最初のラプトルとの戦闘では、戦うより逃げた方が安全。しつこく追ってくるが、スタート地点の「施設裏庭」まで逃げればOKだ。



▲聞することもできるが、ここでは逃げた方がいい。

3 研究施設・1F 配管点検通路

配管点検通路に上がれるポイント

通路から通路へと、天井を移動できる「配管点検通路」。ここへ上がれるポイントには、目印として必ず下の写真のような鉄格子が落ちている。よく見えておこう。



▲配管点検通路内には、鉄格子が落ちている。ここには、完全な安全な場所がある。よく見よう。鉄格子の落下音が、この場所への目安として役立つ。

4 研究施設・1F 管理室

ショットガン入手

1F「制御室前廊下」からセーブポイントの「管理室」に入ると、扉を左側にショットガンが落ちてくるぞ。ショットガンはレジーナの武器の中でも、一番使用頻度が高い武器なので、入手するのを忘れないようにしよう。



中にいるのは、白アヤスの仲間。ここから逃げる必要がある。

5 研究施設・1F 管理室前廊下

電磁シャッターについて

施設内の電磁シャッターは、恐竜の攻撃から身を守ることができ、重要な仕掛けだ。壁にスイッチがあり、これを操作することで、作動する(スイッチが壊れちゃっている場合は使用可能で、赤いスイッチは使用不可能)。



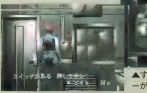
1分岐からこの部屋まで来た場合は、このようにして攻略しよう

6 研究施設・1F 管理室

エントランスのカギ入手法

まず電子金庫の電源をONにする。次に、金庫のキーナンバーを入力すると、金庫が開き、中からエントランスのカギを入手することができるぞ。なお、金庫のカギとあるキーナンバー(1F「ロビー」にあるファイル「警備員日報」に記載されている)を必ず読もう。

▼まず、部屋の右にあるスイッチで電源をONにする。



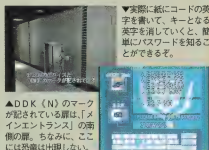
03 ▲すると、金庫のキーナンバーが入力可能になる。

10 研究施設・1F

メインエントランス

DDK(N)の解除のヒント

1F「エレベーターホール」のロックはDDK(N)、DDK(H)のときと同様、上のコードの英字から、下のキーとなる英字を消去すると、ロック解除に必要なパスワードがわかる。



▼実際に紙にコードの英字を書いて、キーとなる英字を消していくと、簡単にパスワードを知ることができる。

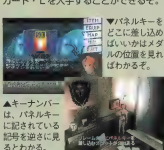
▲DDK(N)のマークが記されている扉は「メインエントランス」の明滅の。ちなみに、ここには恐竜は出現しない。

9 研究施設・2F

所長室

パネルキーⅠ・Ⅱの使用法

パネルキーⅠ・Ⅱは、「所長室」の金庫を開けるカギとなっている。2つのパネルキーを金庫に差し込んだあと、キーマンバーを入力すれば金庫が開いてキーマード・Lを入手することができる。



▼パネルキーをどこに差し込めばいいかはメダルの位置を見ればわかる。

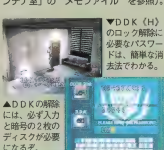
▲キーマンバーは、パネルキーに記されている記号を逆さまに見るとわかる。

8 研究施設・2F

2Fホール

DDK(H)の解除のヒント

2F「所長室」のロックはDDK(H)。上のコードの英字から、下のキーとなる英字を消去すると、カギを解除するパスワードがわかる(詳しくは2F「通信アンテナ室」の「メモファイル」を参照)。



▼DDK(H)のロック解除に必要なパスワードは、簡単な消去法でわかる。

▲DDKの解除には、必ず入力と暗号の2枚のディスクが必要になる。

7 研究施設・2F

ラウンジ

ハンドガンのスライド入手

「ラウンジ」の部屋の奥にある金庫を開けると、ハンドガンの改造パーツの、ハンドガンのスライドを入手することができる。金庫のキーマンバーは2F「通信アンテナ室」の「メモファイル」に記載されている。なお「ラウンジ」の中にはラプトルが一定いるので麻酔弾・強(あるいは中)で駆逐せよ。



▼ハンドガンの金庫は、部屋の奥にある。

VS
T-レックス

所長室編

研究施設・2F

初のバトル!
タイミングをつかめ!

「所長室」の金庫を開けると、ハンドガンの改造パーツの、ハンドガンのスライドを入手することができる。金庫のキーマンバーは2F「通信アンテナ室」の「メモファイル」に記載されている。なお「ラウンジ」の中にはラプトルが一定いるので麻酔弾・強(あるいは中)で駆逐せよ。

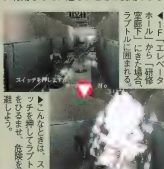


11 研究施設・1F

研修室前廊下

噴射口の利用法

「研修室前廊下」の2カ所に設置されている噴射口。このスイッチを押すと、天井から勢いよく蒸気が噴射され、恐竜をダウンさせることができる。割と広範囲に有効なので、危ないときは使用しよう。



▼「エレベーターホール」から「研修室」ラプトルは必ず出現する。

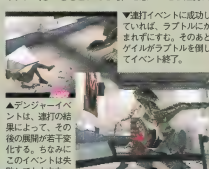
▼スイッチを押すと、蒸気を噴射してラプトルを倒すことができる。

12 研究施設・1F

研修室

デンジャーイベントについて(ラプトル)

「研修室」の一番奥の机の上にある、B1予備電源室のカギを入手したあと、天井から現れたラプトルに襲われる。これは強制的連打イベントで、画面下に「DANGER」の文字が表示されたら、+キーとボタン(○×△□どれでも可)を思いっきり連打だ。



▼連打イベントに成功すれば、ラプトルに襲われずに済む。そのあとゲイルがラプトルを倒してイベント終了。

▲デンジャーイベントは、連打の結果によって、その後の展開が若干変化する。ちなみにこのイベントは失敗しても大丈夫。

13 研究施設・B1

B1予備電源室

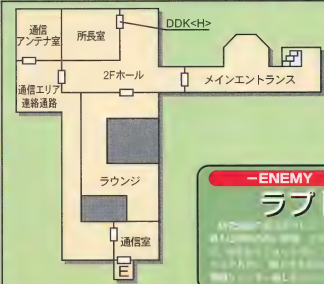
B1予備電源起動について

12のデンジャーイベントが終了後、ゲイルを追って「1F制御室」にいくと、「B1予備電源室」について電源を起動してほしいと頼まれる。B1予備電源の起動方法は、1F予備電源の起動方法と基本的には同じ。しかし、B1予備電源は起動用(バッテリー・赤)が1つ抜かれているので、まずバッテリーを入手して、それを電源パネルにセットしなければならぬ。

▼予備電源の起動方法は、1F予備電源の起動方法と基本的には同じ。しかし、B1予備電源は起動用(バッテリー・赤)が1つ抜かれているので、まずバッテリーを入手して、それを電源パネルにセットしなければならぬ。



研究施設・2F



-ENEMY DATA-

ラプトル



キミはリック派？ それともゲイル派？

常に仲間のことを第一に考える人情派のリックと、任務のためなら仲間さえも捨てる冷徹なゲイル。第1分岐の内容は、この2人の主張がぶつかる

て、仲間と任務のどちらを優先するかというものだ。また、第2分岐は物語にあまり影響はないので、好きな方を選択すればOK。リック編は謎解き、

ゲイル編は恐竜との戦闘がメインになっていないぞ。

必須行動チャート

リックの主張を選ぶ

屋外(大型エレベータ)
プラテラノン襲撃(連打イベント)

屋外(大型エレベータ制御室)
リック、トムと会話

屋外(エレベータ動力室)
パイプを操作する

屋外(動力室連絡通路)
プラテラノン襲撃(連打イベント)

屋外(大型エレベータ)
操作パネルのスイッチを入れる

屋外(大型エレベータ制御室)
リックと会話

B1(1号搬出室)
クレーンを操作

1F(オフィス)
IDカードを書き換える

1F(エレベータホール)
エレベータに乗る

B1(1号ホール)
ラフト襲撃(連打イベント) DDK(E)のロックを解除

B1(ガス実験室)
毒ガスを無効化、ラフト襲撃(連打イベント)

B1(資料室)
B1キーチップのデータ書き換え

B1(コンピュータ室)
DDK(E)のロックを解除

第2分岐

B1(コンピュータ室)
バルを操作する。イベント発生

リックの主張を選ぶ

B1(シミュレート実験室)
脱出パッチを動かす

B1(1号搬出室)
カーク博士を発見

2F(通信アンテナ室)
通信アンテナを起動させる

2F(通信エリア連絡通路)
T-レックス襲撃

ゲイルの主張を選ぶ

B1(B1ホール)
カーク博士を発見する

1F(オフィス)
IDカードを書き換える

屋外(大型エレベータ)
プラテラノン襲撃(連打イベント)

屋外(エレベータ)
パイプを操作する

屋外(動力室連絡通路)
プラテラノン襲撃(連打イベント)

屋外(大型エレベータ)
操作パネルのスイッチを入れる(2回)

B1(1号搬出室)
クレーンを操作

B1(資料搬入用廊下)
ラフト襲撃(連打イベント)

分岐後の仕掛けについて

第1分岐後のリック編、ゲイル編に登場する仕掛けは全く同じものだが、順番が違ってくる。また、IDカードの書き換えは、実はもう1つの方法が存在する。これは、「エントランス前広場」にある死体を調べればわかるはず。また、パイプ操作後のデンジャーイベントでは、失敗すると死んでしまうので注意すること。

ゲイルの主張を選ぶ

B1(コンピュータ室へB1搬出室)
強行突破

B1(1号搬出室)
カーク博士を発見

P.44へ

研究施設・屋外A

14 研究施設・屋外
大型エレベータ

デンジャーイベントについて(プラテラノン)

はじめて「大型エレベータ」に来たときに、プラテラノンが出現。つかみ上げられたあと、連打イベントで失敗すると、壁に叩きつけられてしまうぞ。

▼プラテラノンに奪われ、つかみ上げられて……



▲連打で失敗しても死ぬことはないのぞ安心？

15 研究施設・屋外
エレベータ動力室

パイプ操作について

赤×2、青×2、緑×2のパイプをつり上げているエレベータのスイッチを操作して、パイプを下し、それぞれの色のパイプ同士を接続する。接続した大型エレベータの電源が接続される。緑色のパイプが真ん中を通るようにして、あとの2つのパイプを接続しよう。



▲このように赤緑青

16 研究施設・B1
B1 搬出室

クレーンの操作について

まずクレーンを操作するには、B1コンテナカード(屋外「エレベータ動力室」で入手)が必要。大事なものは、操作が終了した時点でコンテナをフックさせたままにしよう。次の操作でコンテナをリリースすればOK。つまり、1度の操作でリリースする必要がある。その人物の居場所がわかる。



▼コンテナカードをリリースして操作終了

17 研究施設・1F
オフィス

IDカード書き換えについて

IDカードを書き換えるには、特定の人物の「登録番号」と「指紋データ」が必要。IDカードの書き換え装置は1F「オフィス」にある。登録番号は「オフィス」のホワイトボードで知ることができ、指紋はその人の指紋データ。ホワイトボードを見たあとに「オフィス」の内線電話を使えば、その人物の居場所がわかる。



▼このように書き換える

▼このように指紋を採取

18 研究施設・B1
B1 ホール

デンジャーイベントについて(ラフト)

IDカードを書き換えてエレベータに乗り、研究施設地下の「B1ホール」へ。そとで、エレベータの天井から突然ラフトが出現。こいつは連打ではぬけられない。試高を使っ



▼ラフトは試高でぬける

19 研究施設・B1
B1 ホール

DDK(L)の解除のヒント

DDK(L)の扉は、「B1ホール」の北側にある。解除方法は、前のDDKデパイブと同じように消去法だが、このものはキーが数字で記されている。数字は1=A、2=B、3=Cとなっているので、キーは「CDEF GH」。この英字をコードの英字から消去していけばパスワードがわかる。



▼このように消去していく

▼このようにパスワードを解除

-ENEMY DATA-
プラテラノン

20 研究施設・B1

資料室

ハンドガンのサイト入手

「資料室」に入り奥に進むと、ハンドガンのサイトが入っている白いケースがあるので入手しておこう。また、ここにはラプトルが1匹温んでいるが、資料棚に隠れているのでここにはわからない。武器を構えて、その方向を確認しよう。

▲パーツは箱と箱の間の通路に落ちている。

21 研究施設・B1

コンピュータ室

ガス実験室のロック解除法

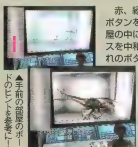
B1「ガス実験室」の扉はコンピュータ端末によってロックされている。解除のコード番号は扉の前で知ることができるので覚えておこう。「コンピュータ室」に移動したら、コンピュータを使ってコード番号を入力し、ロックを解除しよう。

▲ロックを解除したら、横のファイルも読んでもおこう。解除しよう。

22 研究施設・B1

ガス実験室

毒ガス装置について



▲ハンドガンのサイトの入手方法

赤、緑、青の3つのボタンを操作して、部屋の中に充滿した毒ガスを中和する。それぞれのボタンを押している、毒ガスの色を黒色に近づけていけばOKだ。

▲突然出現したラプトルも毒ガスで倒せる。

23 研究施設・B1

資料室

B1キーチップのデータ書き換えは?

「資料室」の壁に設置されている装置を使って、B1キーチップの磁気パネルを書き換えることができる。最初に入力する番号は、キーチップを選べればわかる。書き換えたキーチップを使えば、資料室の扉からキーカード・Bを入手できる。

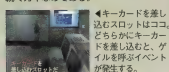
▲磁気パネルは左のボタンになるようにする。

24 研究施設・B1

コンピュータ室

キーカード・L・Rについて

B1「資料室」で入手したキーカード・Rと、2F「所長室」の金庫から入手したキーカード・L。これは「コンピュータ室」から「シミュレート実験室」へと続くカギなのである。



▲キーカードを差し込むロケットはココ。どちらかにキーカードを差し込むと、ゲイルを浮かせイベントが発生する。

25 研究施設・B1

コンピュータ室

DDK「E」の解除のヒント

解除法は右に表示されている数字の列を消去していくのだ。コードの英の6列目と8列目と10列目がパスワードとなっているぞ。



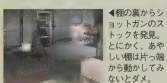
▲このあたりからロックの解除法が復讐になってくるぞ。

26 研究施設・B1

シミュレート実験室

ショットガンのストック入手

ショットガンの資料が可能なバーツ・ストックは、「シミュレート実験室」の奥にある樽を動かすと入手できる。第2分岐前にも必ず入手しておこう。



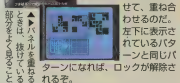
▲樽の裏からショットガンのストックを脱見。とにかく、あやしい樽は片っ端から動かしてみないとダメだ。

27 研究施設・B1

コンピュータ室

パネルの操作について

まず、ドライバーを使って記録磁石のふたを開ける。次に、それぞれのパネルを回転させて、重ね合わせるのだ。左下に表示されているパターンと同じパターンになれば、ロックが解除されるぞ。



28 研究施設・B1

コンピュータ室～B1搬出室

コンピュータ室からの脱出法

ここで第2分岐となるのだが、どちらを選択しても「コンピュータ室」から「B1搬出室」まで、分岐は終了となっている。ゲイル編は進行突破で、出現する恐竜を倒すか、無視して進むかは自由。リック編はB1「シミュレート実験室」の仕掛けを解いてハッチから脱出。なお、ハッチのロックを解除する仕掛けは、6枚のカードを使った記憶法で、めくられて出現する英字がパスワードになっている。



▲この部分が、ここから残った英字がパスワードになる。

研究施設・B1

VS
T-レックス編

通信エリア連絡通路編

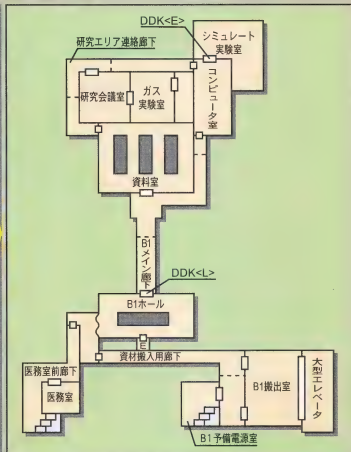
研究施設・2F

ハンドガンで暴走だ!

ここでのT-レックス戦は「所長室」のときと同じように敵を倒す。口を開けて追ってくることを狙って攻撃だ(敵は遠くまで注意すること)。一定時間経つと、「通信室」の扉のロックが解除されるぞ。



▲2F「通信アンテナ室」でアンテナを起動キーを触れ、アンテナを起動させると、T-レックスが暴走する。

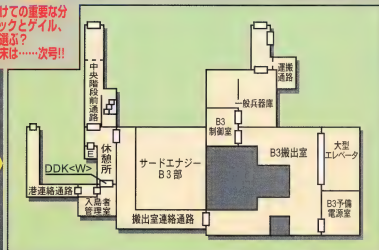


必須行動チャート

屋外 (格納庫) コンテナを移動	
屋外 (ヘリポート) T-レックス撃撃	
屋外地下 (連絡エレベータ1号機) エレベータに乗る	
B3 (B3搬出室) メイン電源を修理	
B3 (一般兵器庫) テリジノ襲撃 (連打イベント)	
B3 (一般兵器庫) クレーンを操作する	
B2 (実験室前通路) ラッドル襲撃 (連打イベント)	
B3 (休憩室) DDK (W) のロック解除	
B3 (B3搬出室) T-レックス撃撃	
B3 (B3予備電源室) 予備電源を起動	
B3 (入島者管理室) リックと会話	
B2 (高機巧室) B2キーチップ・IIのデータ書き換え DDK (S) のロック解除	
B2 (パーツ庫) DDK (D) のロック解除	
B2 (サードエナジー配電室) 動力を切り替える	
屋外 (大型エレベータ) プラットフォーム襲撃 (連打イベント)	
第3分岐	
B2 (カーク博士私室) イベント発生	

終盤に向けての重要な分岐!! リックとグイル、どっちを選ぶ? そして結末は……次号!!

研究施設・B3

いよいよ後半に突入!
アイビス島の謎に迫る!!

いよいよ物語も後半に突入り、このアイビス島で起こった異変の謎や、カーク博士の研究内容などが見え始めてきた。第3分岐後についてすべての真実が明らかに!

29 研究施設・屋外

格納庫

グレネードガン入手

屋外「ヘリポート連絡通路」から「格納庫」に入り、扉から正面にあるハンゴを巻る。そのあと通路を奥に向かって進んでいくと、白いケースがある。その中にテリジノ最強の武器グレネードガンが入っているぞ。



↑とりの箱には、グレネードガンの弾もあるので見逃すな!

研究施設・屋外と屋外地下



30 研究施設・屋外

格納庫

コンテナ移動について

「格納庫」には巨大なコンテナが置かれていて先に進むことができない。しかし、このコンテナはなんとレジーナでも押すことができるのだ。



▲押し間違った場合は、一端「格納庫」から出よう。すると、なぜかコンテナはもとに戻っているのだ。

31 研究施設・B3

B3搬出室

メイン電源の修理について

まず、「B3搬出室」の電源の操作パネルの位置から、左の「B3予備電源室」に行く。その部屋の予備電源の操作パネルから、起動用バッテリー(白)を入手する。あとは、「B3搬出室」に戻ってバッテリーをリックに渡せば、メイン電源は起動する。



▲起動用バッテリーのある「B3予備電源室」はここ。

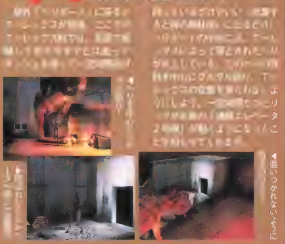


VS T-レックス襲撃

ヘリポート編

研究施設・屋外

とにかく逃げ切れ!



-ENEMY DATA-

コンピー

コンピーは、主に屋外で活動する。その特徴は、非常に高い機動性を持つこと。また、その攻撃力は非常に高く、プレイヤーに大きなダメージを与える。そのため、コンピーと遭遇した場合は、まず距離をとり、適切なタイミングで攻撃を仕掛ける必要がある。



テリジノ

テリジノは、主に屋内で活動する。その特徴は、非常に高い知能と、プレイヤーの行動を予測する能力。また、その攻撃力は非常に高く、プレイヤーに大きなダメージを与える。そのため、テリジノと遭遇した場合は、まず距離をとり、適切なタイミングで攻撃を仕掛ける必要がある。



32 研究施設・B 3

一般兵器庫

デンジャーイベントについて(テレビ)

「一般兵器庫」のコンテナ奥に移動すると、テレビが出現。ここでの連打で失敗してしまうと、コンテナに潰されてしまいアウトになる。イベント終了後はテレビが2匹で寝てるぞ。



33 研究施設・B 2

実験室前通路

デンジャーイベントについて(ラトル)

「実験室前通路」(正確には「スタビライザー設計室」の扉の前)にあるキーカードL、Cを取るとすると、床からラトルが出現。ここは連打ではぬけたあと、倒してしまおう。



34 研究施設・B 3

休憩所

DDK (W) の解除のヒント

DDK (W) の扉は「休憩所」の南。パスワードはキーの数字を英字に直し、それをコードの英字から消していく消去法を使えばわかる。ちなみに、キーとなる数字は「BCDFGHJ」と変換する。

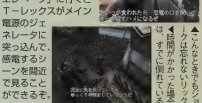


35 研究施設・B 3

B 3 搬出室

T-レックス気絶イベントについて

B 3「入島者管理室」でリックとの会話後、生存者から通信が入る。そのあと急いで「大型イベント」に行くとT-レックスがメイン

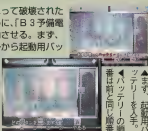


36 研究施設・B 3

B 3 予備電源室

予備電源の起動について

T-レックスによって破壊された電源を確保するために、「B3予備電源室」の電源を起動させる。まず、メイン電源の「ネル」から起動用バッテリー(白)を抜き取る。それを予備電源のバルにセットして、順番を変更。そしてスイッチを押し、電源を起動させる。

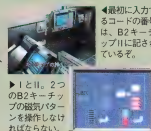


37 研究施設・B 2

通過許可室

B2キーチップのデータ書き換えは?

B2キーチップ1&Bを手入れしたら、「通過許可室」のキーチップ書き換え装置を使って、磁気パターンを書き換えよう。書き換えの際、その下の表示されているものと同じようにすればOK。

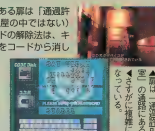


38 研究施設・B 2

通過許可室

DDK (S) の解除のヒント

DDK (S) のある扉は「通過許可室」の奥側(廊下中ではない)にある。パスワードの解除法は、キーが示している列をコードから消していく消去法。キーとなっている数字「25679」の列の英字を、コードの英字から消去していくとパスワードがわかる。



39 研究施設・B 2

パーツ庫

DDK (D) の解除のヒント

DDK (D) では、キーが英字で、コードが数字になっているので、解除法はちょっと複雑。コードの数字は01=A、02=C(2倍になっている)と考え、キーの英字からコードの英字から消去していけば、パスワードがわかる。



40 研究施設・B 2

サードエナジー配電室

ジェネレータ動力確保について

「サードエナジー配電室」にあるディスプレイを調べ、回路図の仕掛けを操作。仕掛けは、B1「コンピュータ室」にある扉のロックを解除したときのものと同じ。3つのパネルを回さず、重ね合わせるのだ。

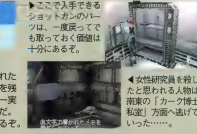


41 研究施設・B 2

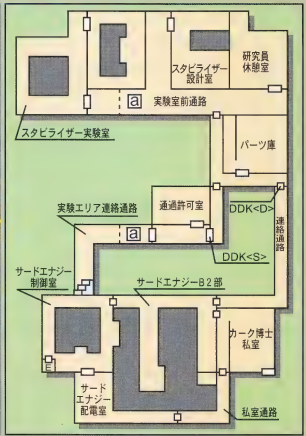
スタビライザー実験室

ショットガンのパーツ入手

「サードエナジー配電室」で何者かに殺された女性研究員。彼女は死ぬ直前に数字のメモを残した。実はこの番号はB2「スタビライザー実験室」にある櫃のナンバーになっているのだ。櫃からはショットガンのパーツを手に入れるぞ。



研究施設・B 2



アイテム 入手編

ここでは今回の攻略範囲内で手に入る、全アイテムの入手場所（エリア）を紹介。キーとなるアイテムは、それぞれ入手場所と使用場所もあわせて紹介しているので、行き詰まったときに活用しよう。



研究施設 1F

- 1: [SG弾]
◆ [麻酔薬材]
- 2: ◆ [麻酔薬材]
- 3: ◆ [ランダムアイテム] × 2
- 4: ◆ [麻酔薬材]
- 5: ◆ [麻酔薬材]
- 6: ◆ [ショットガン]
- 7: ◆ [プラグ]
◆ [麻酔薬材]
- 8: ◆ [プラグ]
■ ボックス系（プラグ×2）
→ [回復薬・大]
→ [止血薬]
→ [強化薬材]
→ [スラッグ弾]

- 9: ◆ [9mmパラバム弾]
- 10: ◆ [ランダムアイテム]
- 11: ◆ [ボックス系（プラグ×1）]
→ [回復薬・大] × 2
→ [回復薬材] × 2
- 12: ◆ [プラグ]
- 13: ◆ [ランダムアイテム]
- 14: ◆ [9mmパラバム弾]
- 15: ◆ [SG弾]
- 16: ◆ [麻酔薬材]
- 17: ◆ [強化薬材]
- 18: ◆ [止血薬]
- 19: ◆ [回復薬・大] × 2
- 20: ◆ [ランダムアイテム]
- 21: ◆ [麻酔薬材]

◆キーアイテム	入手場所	使用場所
[DDK-N（番号）]	1: エントランス前広場	2: メインエントランス
[DDK-H（入力）]	4: ロッカー室	21: 2Fホール
[バズルキー]	6: 管理室	23: 2Fホール
[エントランスの力手]	6: 管理室	2: メインエントランス
[DDK-E（番号）]	7: 予備会議室	35: コントロール室
[緊急脱出用]	7: 予備会議室	ア: 緊急脱出
[B予備電源の力手]	12: 管理室	15: 施設管理室
[予備電源エリア（地上）の力手]	14: 資料庫	16: 予備電源連絡通路

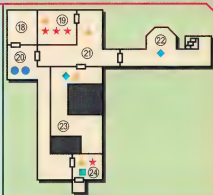
この2ページでアイテムは完璧!!

プレイしていく中で、見つからないアイテム、ほしいアイテムは、まずここで探そう。各アイテムの名前の頭にある番号と、マップ内の番号が対応している

ので、どこにどのアイテムがあるかを目でわかるはずだ。なお、ランダムアイテムのみは、その場所に出現しない場合もあるので注意しよう。

研究施設2F

- 19: [SG弾]
- 20: ◆ [ランダムアイテム] × 2
- 21: [SG弾]
- 22: ◆ [麻酔薬材]
- 23: ◆ [麻酔薬・中]
- 24: ◆ [ハンドガンのスライド]
→ [スラッグ弾]
- ◆ ボックス系（プラグ×1）
→ [9mmパラバム弾]
→ [SG弾]
→ [麻酔薬材]
→ [強化薬材]



◆キーアイテム	入手場所	使用場所
[バズルキー]	19: 所長室	19: 所長室
[DDK-N（入力）]	19: 所長室	2: メインエントランス
[キーカード・L]	19: 所長室	35: コントロール室
[アンテナ起動キー]	24: 通信室	18: 通信アンテナ室



研究施設 屋外

- 25: ◆ [ランダムアイテム]
◆ [グレナードガン]
- 26: ◆ [ランダムアイテム] × 2
◆ [ランダムアイテム] × 3
- 27: ◆ [ランダムアイテム] × 3
- 28: ◆ [プラグ]
- 29: ◆ [ランダムアイテム]
- 30: ◆ [ランダムアイテム] × 2
- 31: ◆ [ランダムアイテム]
- 32: ◆ [スラッグ弾] × 2

◆キーアイテム	入手場所	使用場所
[DDK-L（番号）]	29: 大型エレベーター制御室	42: B1ホール
[DDK-L（入力）]	29: 大型エレベーター制御室	42: B1ホール
[B1クレードカード]	31: エレベーター制御室	45: B1 出入口

研究施設 屋外地下

▼このメモを読まなければ、B3へは進めないのだ。



◆キーアイテム	入手場所	使用場所
[B1クレードカード]	33: 資料庫	34: 連絡エレベーター1号機



話題の大作RPG「聖剣伝説」
徹底攻略開始!!

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

レジェンド オブ マナ

発売日よりひと足早スタートの徹底攻略
第1弾では、システムの基本と序盤のイ
ベントをばっちりフォロー! 冒険を深く楽
しむための基礎知識を満載してお届けする!!

聖剣伝説

LEGEND OF MANA

715

A-RPG

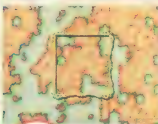
▶V6、800 ▶スクウェア 体験版同梱(※1)
▶MC(2フロク)、ACIDS(2フロク)、PS(6フロク)、2P同時プレイ可

システム解説

マップ選択&キャラメイク

ゲームを始めるとき、プレイヤーはまず主人公キャラの設定、ワールドマップの選択の順に初期設定を行う。それ

ぞれの設定や選択の内容でク
リアが困難になるようなこと
はないうので、プレイヤーの好
みで決めてOKだ。



▲4つの場所をランドメイクの舞台に選ぶのは自由だが、左の写真のようにフレームが暗くなる場所は選択できない。

●マップ選択

主人公キャラの設定が終わると、画面に世界の全体図が表示される。このとき
◎ボタンを押すとフレームが表示され、マップの選択が可能になる。そして、好みの場所にフレームを合わせて◎ボタンを2回押すと、そこがゲーム中のワールドマップ、つまりランドメイクの舞台になるのだ。

●キャラメイク

主人公のキャラメイクでは、性別と名前、そして最初に装備している武器の種類を設定できる。武器はゲームが始まってからも自由に持ち替えることができるので問題ないが、最後まで変更できない性別と名前はよく考えて決める必要があるかも?



▲いい名前が思い浮かばないなら、あらかじめ用意されたものの中から選ぶことも可能だ。

性別・武器選択の意味は?

主人公の性別の違いは、ゲーム中のメッセージにのみ影響。また武器の選択は、主人公が最初に覚えている必殺技の種類に反映されるぞ。例えば槍を選ぶと、最初から槍用の必殺技が1つ使えるのだ。影響はない。



ランドメイク

町やダンジョンなど、「聖剣」の世界を構成する多様な「ランド」。その源である「アーティファクト」を自由に配置して、思いのままに世界を構築できるシステムが「ランドメイクシステム」だ。その最

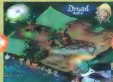
も大きな特徴は、ランドが持つ8精霊の力を示すマナレベルが、隣接するランド同士の影響でアップすること。マナレベルは個々のランドに設定されていて、すでに存在するランドの隣に新たなランドを誕生させると、両方のマナレベルが上昇する。その上がり方は、隣り合うランドの組み合わせで変わるのだ。

ランドメイクの手順

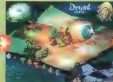
「聖剣」シリーズの世界観に深く根づく「マナ」の要素と、深い関わりを持つランドメイク。プレイヤーは右の過程を繰り返しながら自分だけの世界を構築していきけるのだ。



①アーティファクトを入手
▲アーティファクトはNPCが関わるイベントや、冒険の途中で入手する。



②アーティファクトを選択
▲ワールドマップでポインタを押すと、置きたいアーティファクトを選択できる。

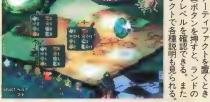


③アーティファクトを配置
▲アーティファクトは、置きたいランドに隣接する場所ならどこにでも配置可能だ。



④ランドが誕生!
▲そして、新たなNPCとの出会いや未知の冒険が待ち受けるランドの誕生だ。

マナレベルを確認



▲「アーティファクトを配置」したときに、⑤ボタンを押すと、ランドのマナレベルを確認できる。また、マナレベルを隣接するランドに引き継ぐことも可能だ。

「ランドメイク」は、プレイヤーが自分だけの世界を構築していきけるのだ。



▲本だちとデータを持ちよってプレイすれば、強敵も怖くないはず!

2Pプレイ

シリーズを通しての魅力だったアクション性の高い戦闘システムは、さらに洗練された。また、今回はNPCを操作するか、あるいは別のセーブデータの主人公をパーティに加えることで、2P同時プレイも可能になったのだ。



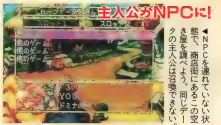
▲ボロボロの像も手も壊さず使える

●NPCの操作

NPCの操作設定は、ダンジョンにあるボロボロ像などで実行できる。設定をコントロールモードにすると、コントロール2で操作可能に。

●主人公の加入

ドミナの町の空き屋を調べると、テータロード画面の主人公のデータを選択できる。設定をロードすると、その主人公がパーティに加わるぞ。



▲NPCを倒れていない状態でも、ボロボロ像(SOS)の少ない主人公は、少ない経験値でレベルアップ

マップの移動

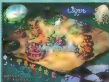
今回の「聖剣」の世界は、ランド間の移動ができるワールドマップと、ダンジョンでの冒険や町の探索のメインになるフィールドマップ。そして、町全体の構成とそのつながりを示す町マップの3つで構成される。各マップの特徴と関係は、しっかり把握しておこう。



▲さまざまなランドを自由に行き来しながら、スケールの大きな冒険を繰り広げるのだ。

●ワールドマップ

世界を構築するランドメイクと、ランド間の移動ができるマップ。ランドの移動は、行きたい場所にカーソルを合わせて○ボタンを押す。また、ランドのマナヘルムや曜日の確認もできる。



▲ランドの移動や出入り曜日は変えられていく。

町マップの移動

フィールドマップの移動

●町マップ

町のランドでは、このマップで高店街や公園といったスポットに移動する。マップ上のポイントに入ると、これらの場所へ行けるぞ。

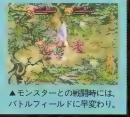


▲このマップでイベントが発生することもある。

町マップのポイントに入ると

●フィールドマップ

町やダンジョンのメインになるマップ。情報収集や発生しているイベントの解決、モンスターとの戦闘などはこのマップで行う。



▲モンスターとの戦闘時には、バトルフィールドに早変わり。

メニュー画面の活用

戦闘中に使う必須技や魔法、アビリティを変更したり、武器や防具の装備を替えるなど、冒険中に何かとお世話になるメニュー画面。その用途をすべて把握することは、冒険をスムーズに進めるうえでの重要なポイントだ。メニュー画面へは、フィールドマップで町マップでスタートボタンを押すと○ボタンを押すと入れるぞ。

1 ステータス

主人公の細かいパラメータをチェックできるほかに、必殺技や魔法、アビリティの設定や、装備品の変更などが可能なメニュー。装備画面では武器や防具の性能を詳しく確認でき、手持ちの装備品の中から最強のものを自動的に装備する「最強装備」も実行できる。NPCやペットモンスターのパラメータを見るときも、このメニューだ。



▲「必殺」は、敵が必殺武器の威力に耐えられる。



▲メニューの切り替えは、R1ボタンを押す。また、R2ボタンを押すと、R1ボタンを押したままのメニューを閉じることもできる。

2 もちもの

ゲーム中に手に入れたアビリティ、アイテム、装備品、魔法楽器のリストが見られるメニュー。装備品と魔法楽器は性能の詳細もチェックも可能。

3 イベントリスト

イベントリストで発生しているイベントは、タイトルの左に黄色い●印が付くので目でわかるのだ。

4 せいてい

サウンドと振動機能の切り替えや、コントロール操作の変更ができるメニュー。プレイヤーの好みに合わせてそれぞれの項目を設定すれば、より快適にゲームを楽しめる。

5 リターン

このメニューを選ぶと、メニュー画面を終了してフィールド画面に戻る。○ボタン2回でもOKだ。

入手アイテム

戦闘でモンスターを倒すと、一定の確率で袋を落とす。これを主人公が拾うと、戦闘終了後にさまざまなアイテムが手に入るぞ。手に入るアイテムは、モンスターのエサ、装備品や魔法楽器の作成に使える原料、装備品の3種類。名前からでは種類が判別しづらいアイテムも多いので、用途不明なアイテムはマイホームのアイテム固で調べよう。また、序盤では使い道がない作成の原料は、マイホームで装備品や魔法楽器の作成ができるようになるぞと利用価値が出るので、とっておこう。

戦艦でモンスターを倒すと、一定の確率で袋を落とす。これを主人公が拾うと、戦闘終了後にさまざまなアイテムが手に入るぞ。手に入るアイテムは、モンスターのエサ、装備品や魔法楽器の作成に使える原料、装備品の3種類。名前からでは種類が判別しづらいアイテムも多いので、用途不明なアイテムはマイホームのアイテム固で調べよう。また、序盤では使い道がない作成の原料は、マイホームで装備品や魔法楽器の作成ができるようになるぞと利用価値が出るので、とっておこう。



START, SELECT, L1, L2, R1, R2を同時押し

マナ騎士
トウエルの

バトル講座

アクションRPGの魅力といえば、やはりバトルシステム。聖剣には、必殺技やアビリティを駆使した多彩な攻撃や、巨大なボスモンスターとの壮絶な攻防など、単調になりがちな戦闘を盛り上げる要素がいろいろ詰まっている。ここではそんなバトルシステムを徹底解剖、その魅力を紹介していく。

名目1 画面の見方をチェック!

敵、味方が入り乱れて戦う「聖剣」のバトルシーン。自キャラの残りHPは? NPC(味方キャラクターのこと)の状態は? など、戦闘中にプレイヤーが確認すべきことはたくさんあるぞ。そこで、ここでは戦いばかり理解して、快適に(?)戦闘しよう!

1 プレイヤーキャラ
主人公キャラ、★オーで6つのボタンの組み合わせで、さまざまな攻撃を出す。

2 NPC
プレイヤーが操作することのできない味方キャラ。味方の意図で戦う。



3 ステータス
キャラクターのステータス。①シールド、②HPバー、③アタックゲージを指す。

4 モンスター
敵モンスター。こちらの攻撃時にHPがモンスターの右下に表示される。

オレに
まかせな



名目2 マップがそのまま戦闘フィールドに

このゲームは、マップ上にいる敵に近づくことで戦闘が発生し、マップが直接戦場になる。一度戦闘を始めてしまうと逃げられず、敵が全滅するまで戦闘は終わらない。とはいえ、多彩な必殺技やアビリティがあったり、戦闘終了時に体力が回復するなど戦闘はサクサク進む。ちなみに、全員のHPが0になっても、コンティニューで続ければいい。



エンカウント
④通路の先に敵がいる場合、事前に姿が見えないこともある。

また、敵の出現回数や数は一定時間経過するとリセットされる。

名目3 マナレベルでモンスターの強さが変化

モンスターは、強化属性と弱体化属性というマナに応じた属性を持っている。これは、ランドのマナレベルに対応し、マナレベルの高さによってモンスターのレベルが変化するのだ。



▲強化属性のスケルトン。普通よりレベルが高くなっている。

▼モンスターの強化属性、弱体化属性は、マナホームで見られるモンスター図鑑で確認可能。



名目4 ニつのボタンで生み出される攻撃をマスターせよ!

クイックアタック

威力はそれほど高くないが、スキの少ない攻撃が可能。◎ボタンを連打すれば、3〜5回(武器によって回数は異なる)まで連続して攻撃を出すことができる。



パワーアタック

威力が高いが攻撃後にスキ(硬直時間)が存在する。後述のアビリティと組み合わせると、アビリティ攻撃も可能。連続攻撃の締めにも最適だ。



▲攻撃回数が多い分、威力も高くなる。また、スキも少ない。

ボタン連続入力で行くコマンド攻撃

クイックアタックから始まる連続攻撃をコマンド攻撃という。攻撃がつながっている間はキャラに青い残像が付き、必殺技とパワーアタック以外の攻撃はほとんどつながる。ただし、反響されると攻撃が止まってしまうぞ。

例1:初級編

クイック(武器により回数は変化) → パワーの基本的なつながり。

クイック(アビリティ)

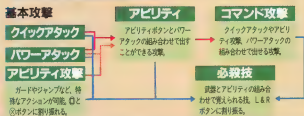
(パワー)

例2:応用編

クイック → アビリティ → パワー

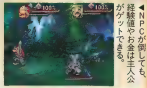
▲アビリティ攻撃をアビリティ攻撃と見なせることも可能。

戦闘アクションの関係



その5 NPC+1で戦闘を有利に展開

ストーリーの進行上で中間に異なるNPC。彼らがいると、複数の敵のうち1体はまかせられるので、戦闘が楽になる。さらに条件を満たすと、3人目の仲間、ベットモンスターやゴーレムを加えられる。



●NPCが助けてくれる。経験値やお金も手に入る。

ビリビリ(シンクロ)で戦闘がさらに楽になる!

シンクロとは、戦闘中に味方キャラが接近した際に起こる特殊な状態のこと。シンクロしたキャラは、各キャラが持つシンクロの能力に見合った効果を得ることができるのだ。



▲ステータス部に買い魔走(ビリビリ)が記されたシンクロしている。

ベットモンスター

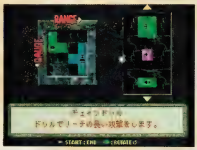
▼ベットモンスターはクエストでレベルアップさせることも可能。さらに、ベットモンスターはシンクロ力を持っているぞ。大変頼りになる仲間だ。



詳しくはP.55を見よ

ゴーレム

ゴーレムとは、自分で組み立てる仲間のこと。武器や防具を材料にボディを作成。ブロック(敵のようなもの)を組み込むことで、好みのタイプに仕上げよう。



▼バズルと連携で、ブロック(行動ボタン)を組み込んでいく。どう配置していくかでゴーレムの行動パターンが決まる。

その6 敵の攻撃を見切れることも大切!

主人公たちに襲いかかるモンスターは、パンチやキックなどの直接攻撃だけではなく、魔法や毒撃など、ステータス異常を起す攻撃もしてくる。後ろに下がったり、手前、奥の移動で攻撃を回避しよう!



▲回避はエリア移動でも効果的。回避はエリア移動でも効果的。

ステータス異常一覧

ここでは基本的なステータス異常を紹介するぞ。どれも食らうと厄介なものばかりなので、うまく回避しよう。

	HPが回復しなくなる。それ以外は通常と同じ。一定時間で回復。
	HPが0になった状態。一定時間たつと戦闘終了で回復。

	HPが残りにつき操作が凍り。ダメージを受けないで死に繋がる。
	体が石化してしまう。キックやボタンで凍りを回復する。

その7 敵の落とすアイテムは必ずGET

「聖剣伝説」では敵の落とすアイテムという宝石のようなものを取ることで経験値を得る。また、体力回復も、自分の持っている体力回復薬を使用するわけではなく、これも戦闘で敵が落とすチョコやキャンディを取ることのできるのだ。これらの敵が落とすアイテムは、一定時間で消えてしまう。アイテムが消える前に、ちゃんとゲットしよう!



▲敵を倒すとアイテムが出現。「回復」のアイテムを使えば、間違ってても敵がキャンディなどを落とすことがあるぞ!

敵の落とすアイテムとその効果

	経験値アップの宝石。1個につき4ポイントの経験値を取れる。		ボスが落とすアイテム。1個につき500ルピの経験値を取れる。
	お金のこと。1個につき10ルピが入る。1個につき50ルピが入る。		ボスモンスターが落とす。1個につき50ルピの経験値が入る。
	ザコモンスターが落とす。取ることで体力が回復する。		キャンディ同様に、体力を回復するアイテム。回復量が多い。

その8 魔法の使用について

このゲームの魔法は、精霊の力がぎざぎざされた楽器を入手し、そこに宿った魔法をし、L2、R1、R2の4つのボタンどれかに配置することで初めて使用可能になる。魔法を使う際は魔法を配置したボタンを押しながらにして威力をため(アタックゲージが魔法のゲージとなる)、ボタンを離すと魔法が発動する。

▼パワーをためる量によってモンスターに与えるダメージも変化する。



▲必殺技と同じ要領で魔法をボタンに割り振る。必殺技は異なるし、ゲージに関係なく何回も使える。

魔法入手その1:お店で買う

プレイヤーがまず使うことになるのが、お店で買うことができる魔法だ。ドミナの町では火、風、土の4つの魔法楽器が買えるぞ。



▲値段は5500ルクとちょっと高い。しかし、使い勝手は良い。

魔法入手その2:プレイヤーが作成

物語が進むと、プレイヤーが楽器を作成できるようになる。これに精霊のコインをプラスすると、自分で魔法楽器が作れるようになるのだ。



▲楽器はどうやって作るの? またその効果は? 講座を見て。

楽器に力を宿す8体の精霊

魔法に関わる精霊は下記で紹介している8体。魔法の威力はランドのマネレベルにも影響されるので注意。マネレベルが高いところで使用すると威力も高まるぞ。



●マネレベルによっては地表に出現することも! マネレベルが高い土地に入ると、精霊が出現することもある。この2点楽器を使ってセッションすると、コインをくれるぞ。

その日 戦闘をサポートする特殊技能

アビリティ&必殺技

8つの初期アビリティ

これらのアビリティはゲーム開始時に主人公が持っているもの。ここから技が生み出される。

ジャンプ 名前の通り、キャラクターがジャンプする。アビリティ攻撃も可能で、コマンド攻撃に組み込めるのも魅力。	ガード 敵の攻撃を防御する。アビリティ攻撃はなし。敵の物理攻撃を防げるが、魔法、ステータス攻撃は防げない。	ダッシュ 前方に素早くダッシュする。アビリティ攻撃は敵を持って敵に突っ込んでいく。相手を手早くこなすことができる。	バックダッシュ 後方へ素早くダッシュする。アビリティ攻撃はなし。敵と間合いをとりたたくと、緊急回避など役立つ。
しゃがむ アビリティ攻撃はないが、しゃがんでいる間HPの回復スピードが速くなる。一部の敵の攻撃も防げる。	プッシュ 敵を押し体勢を崩す。アビリティ攻撃はとくにない。敵と間合いを離したいときに使うといいだろう。	アヒール クイックの連続攻撃を出し、最後にポーズを決める。最後のポーズ時にスキが発生。敵の注意を引きつける。	回転 体を回転させて、敵の目を回す。アビリティ攻撃で回転攻撃に。ただし、複数回使用するとう自分目回す。

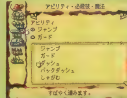
今回の「聖剣」のバトルを楽しくしているが、ここで紹介するアビリティと必殺技。アビリティとは、○、◎ボタンに自由に設定できる特殊なアクションのことで、必殺技は魔法同様L1、L2、R1、R2の4つのボタンに振り分けることで使用可能になる超強力技のこと。最初は限られた数しか使えないが、アビリティ同士を組み合わせや武器とアビリティの組み合わせなどでどんどん新しい技が誕生する。ここでは、戦いをさらに奥深いものとする技の数々を紹介するぞ!



▲アビリティと必殺技はそれぞれが深く関連している。戦闘でなるべく頻りに使っていくようにしよう。

ステータスの"SKILL"で使用技を設定

必殺技やアビリティは、前述の魔法同様、ステータス画面でボタン配置を設定できる。全体的なバランスを考えて、うまく設定しよう。なお、ボタン配置は戦闘中にスタートボタンを押せば確認可能だ。



▲SKILLを選んで、アビリティ、必殺技、魔法の選択が可能。

新アビリティ

ここでは初期アビリティの組み合わせで修得できる新アビリティの一部を、その組み合わせとともに紹介するぞ。ちなみに、戦闘中に○と◎ボタンを同時押しすると、新アビリティが発生する組み合わせに限り、そのアビリティを使用できる(たとえば、ダッシュとバックダッシュを貼り付ければ、覚えていくことでよりリージョンを出せる)。また、これを使えば新アビリティの修得も簡単に行けるのだ。

アビリティ&必殺技の修得のポイント

アビリティや必殺技は、基となるアビリティを使いこむことで発生しやすくなる。しかし戦闘では、強い武器や魔法に頼りがちになり、なかなかアビリティを使う機会が少ないかもしれない。そこでここでは、アビリティ修得のコツを伝授するぞ!

①コマンド攻撃に振り込む

コマンド攻撃の中継ぎの技としてアビリティを使う。連続攻撃として成立すれば、ボス戦にも効果的だ。

②○+◎同時押しを使う

新アビリティを覚えるのに必要なアビリティをボタンに割り振って、ひたすら○+◎を同時押しすれば覚えやすい。

グラップル 必殺アビリティ アビリティ1 グラップル アビリティ2 プッシュ 攻撃系のアビリティ。敵をつかんだあと、パワーアタックを行うことでダメージを与える。ボスにも使うことができるが、失敗する可能性も高い。	前転 必殺アビリティ アビリティ1 タックル アビリティ2 ジャンプ 前に転がり敵との間合いを詰める。アビリティ攻撃は、各武器のコマンドジャンプが出来るようになる。攻めにも使われるアビリティとなっている。	バック転 必殺アビリティ アビリティ1 バックダッシュ アビリティ2 ジャンプ 後に転がり、敵との間合いを詰める。アビリティ攻撃はサマーソルト。敵と隣接した状態がしかなければ、速い時に効果を発揮する。
ハイジャンプ 必殺アビリティ アビリティ1 しゃがむ アビリティ2 ジャンプ 初期アビリティのジャンプよりさらに高く前に舞う。アビリティ攻撃はジャンプと同じ。ただし攻撃範囲は通常のジャンプの2倍ほど広がる。上からの速い切り。ただし、かする場合もある。	タックル 必殺アビリティ アビリティ1 タックル アビリティ2 プッシュ プッシュの強化版。ぶつかった敵を両腕で抱き寄せ飛ばす。アビリティ攻撃は、飛ばした相手の上からの速い切り。ただし、かする場合もある。	カウンター 必殺アビリティ アビリティ1 ガード アビリティ2 ジャンプ 敵の攻撃ヒット時にボタンを押すと、数秒間ガード状態になり、そして攻撃を受けるも同時に攻撃を振り出す。アビリティ攻撃はなし。ボス戦で有効だ。
リージョン 必殺アビリティ アビリティ1 タックル アビリティ2 バックダッシュ 3方向に自分の分身を出し、敵を那む打つ。アビリティ攻撃はなし。純粋に防御に秀でたアビリティだ。画面端に溜りたがったときに出現し効果的。	ガードダッシュ 必殺アビリティ アビリティ1 ガード アビリティ2 タックル ガードをしながらダッシュする。アビリティ攻撃はダッシュと同じく、敵を打撃で突き飛ばすダメージを与えるもの。ガードが若干不安定なのが難。	スライディング 必殺アビリティ アビリティ1 しゃがむ アビリティ2 タックル 敵のスライディング時に転ばせる。攻撃範囲の広い武器なら、転ばせた敵にパワーアタックなどの速い切りが入る。アビリティ攻撃はなし。

武器別必殺技取得条件リスト

システムの最後を飾るのは、武器別必殺技リストだ。必殺技は装備している武器と、アビリティの組み合わせにより取得可能。ただし、初期装備武器に関しては、あらかじめ1つは技を覚えている。ここでは各武器のリーチを距離に離=遠、中距離=中、近距離=近。

威力が高い=○、中くらい=△、低い=△の3段階で表している。そして、クイックアタックの最大ヒット数、初期装備時に覚えている必殺技も紹介していくので参考しよう。



短剣

片手持ちの小形の剣。戦闘では両手に装備して振る一度の攻撃による剣を振るため、3×2の合計6ヒット分のダメージを敵に与える。威力は低いながらも、手数が多さで強み。

リーチ	近	初期必殺技
威力	△	スライブ
数打撃	6	ダガー

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	神威	ハイジャンプ	ゾニックウェイブ
ジャンプ	スライブダガー	ハイジャンプ	スライブダガーS
回転	クナイ舞	ムーンサルト	サファイドスパイ
前転	ウェイバーエッジ	バウク	エクスパル

片手剣

もっとも標準的な武器。振り下ろす、下からくわし上げる、突き出すなど、状況に応じた戦い方が可能。攻撃のスキもさほど大きくないで、安心してコマンド攻撃を狙っていい。

リーチ	近	初期必殺技
威力	○	無色い
数打撃	3	無色い

必殺アビリティ	技名	前転	三連射
ダッシュ	無色い	バウク	ウズラランチャー
ジャンプ	流汗剣り	ハイジャンプ	無天ランチャー
回転	ウォルテス	ムーンサルト	エリアアブレード
しゃがむ	ダブルハンド	バウク	スライサー

片手斧

片手剣より若干リーチが長い。しかし、攻撃後のスキは片手剣より大きい。どちらかといえばダガー系で相手に接近、そこでコマンド攻撃や必殺技などを叩き込む戦い方がオースマス。

リーチ	近	初期必殺技
威力	○	ドラフトスロウ
数打撃	3	ドラフトスロウ

必殺アビリティ	技名	バウク <th>必殺武器無し</th>	必殺武器無し
ダッシュ	ドラフトスロー	ムーンサルト	ドラフトホーク
ジャンプ	ドラフトジャンプ	バウク	翼の竜巻
回転	トルネード	しゃがむ	ダブルハンド
前転	磁電子ヨコヨコ	ハイジャンプ	無天ランチャー

杖

見た目には魔法に、攻撃力は片手剣より高い。また、最大4ヒットまで連続攻撃が決まるのが魅力。とくに3ヒット目と4ヒット目だけ軸を回転させるものなので、周囲の敵にもダメージを与える。

リーチ	中	初期必殺技
威力	△	ランサー
数打撃	4	ランサー

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	ランサー	前転	疾風突突
ジャンプ	スターダストスロー	ハイジャンプ	空突地走り
回転	疾風槍	ムーンサルト	ネビラシューサー

大剣

両手持ち系の武器では扱いやすい部類に入る。スキは片手系の武器よりは大きい。両手持ちの武器の中では断然大きい。リーチもそこそこ長いので、多少遠くからでも攻撃が当たると。

リーチ	中	初期必殺技
威力	○	ライジング
数打撃	3	クラッシュ

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	切り崩し	ハイジャンプ	インパルス
ジャンプ	ライジングクラッシュ	ジャンプ	ソードブレイク
回転	アークスライド	回転	ウインドスラッシャー
バウク	剣闘一刀	ムーンサルト	ランドアタック

バトルアックス

攻撃後のスキはけっこう大きい。その分をリーチの長さでカバーしているバトルアックス系。まさに一撃必殺を狙うのに十分な武器といえる。ダッシュと絡めたい戦い方をする。

リーチ	中	初期必殺技
威力	○	クラッシュ
数打撃	3	クラッシュ

必殺アビリティ	技名	前転 <th>三連射 </th>	三連射
ダッシュ	クラッシュ	バウク	ウズラランチャー
ジャンプ	クラッシュ	ハイジャンプ	無天ランチャー
回転	クラッシュ	ムーンサルト	エリアアブレード
しゃがむ	クラッシュ	バウク	スライサー

バトルハンマー

中距離武器の中では一番リーチが長い。ただし、攻撃の出が速いので、接近攻撃は苦手。また、飛び道具に攻撃が打ち消される可能性も高い。距離を開き、敵の動きを見つめ戦うこと。

リーチ	中	初期必殺技
威力	○	クラッシュ
数打撃	3	クラッシュ

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	スーパースラッシャー	ハイジャンプ	ダストクラッシュ
ジャンプ	ハンマーフォール	しゃがむ	ウインドスラッシャー
回転	暴風	ムーンサルト	ランドアタック
前転	速い土竜	バウク	必殺武器無し

槍

同じく剣を持つもの、威力が全武器中最下位。しかし、ロッドを装備すると魔法を使ったときに少しだけ威力がアップするといふメリットがある。魔法メイプルで戦う人にオースマス。

リーチ	遠	初期必殺技
威力	△	遠撃
数打撃	4	遠撃

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	疾風	ハイジャンプ	氷溜
ジャンプ	疾風	ムーンサルト	水空
回転	地雷	フェイク	後光
しゃがむ	変形	ジャンプ	――

槍

見た目には魔法に、攻撃力は片手剣より高い。また、最大4ヒットまで連続攻撃が決まるのが魅力。とくに3ヒット目と4ヒット目だけ軸を回転させるものなので、周囲の敵にもダメージを与える。

リーチ	中	初期必殺技
威力	△	ランサー
数打撃	4	ランサー

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	ランサー	前転	疾風突突
ジャンプ	スターダストスロー	ハイジャンプ	空突地走り
回転	疾風槍	ムーンサルト	ネビラシューサー

ロッド

同じく剣を持つもの、威力が全武器中最下位。しかし、ロッドを装備すると魔法を使ったときに少しだけ威力がアップするといふメリットがある。魔法メイプルで戦う人にオースマス。

リーチ	遠	初期必殺技
威力	△	遠撃
数打撃	4	遠撃

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	疾風	ハイジャンプ	氷溜
ジャンプ	疾風	ムーンサルト	水空
回転	地雷	フェイク	後光
しゃがむ	変形	ジャンプ	――

弓

攻撃力もそれほど高くなく、それによって最大ヒットする数も少ない。マイナスの多量ダメージを狙えるが、無相対ともいえるリーチの長さが魅力。遠くから攻撃すれば、ほとんど敵が動かない。

リーチ	遠	初期必殺技
威力	△	チェンジ
数打撃	3	アップ

必殺アビリティ	技名	ハイジャンプ	三本射ち
ダッシュ	一発必中	ムーンサルト	とめられ
ジャンプ	スライバアロー	ジャンプ	ランドジャンプ
回転	回転射ち	バウク	チェンジアップ
バウク	ニードルシャワー	ハンマー	ミラージュアロー

クラブ

相手に接近しないと攻撃が当たらないクラブ。しかし、攻撃のスキの小ささから、コマンド攻撃をつなげやすいという特徴を持つ。攻撃力の弱さをヒット数でカバーしている。

リーチ	近	初期必殺技
威力	△	天舞連撃
数打撃	5	天舞連撃

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	インフラダッシュ	前転	ぶたざりバト
ジャンプ	いづまき	バウク	輪転
回転	天舞連撃	ムーンサルト	ムーンサルトスパ
しゃがむ	天舞連撃	――	――

モンチャク

大剣よりもリーチは扱いが、片手斧よりは長い。威力がそこそこ強いが、クラブ系の多量ヒットを狙える。1回の攻撃で2回ヒットするので、クイックアタックで何度も最大10ヒットする。

リーチ	中	初期必殺技
威力	△	歯刺り
数打撃	10	歯刺り

必殺アビリティ	技名	必殺アビリティ	技名
ダッシュ	歯刺り	前転	幻剣力
ジャンプ	落雷	ハイジャンプ	落雷落雷
回転	無差別	ムーンサルト	乱撃斬貫
しゃがむ	歯刺り	――	――

弓

攻撃力もそれほど高くなく、それによって最大ヒットする数も少ない。マイナスの多量ダメージを狙えるが、無相対ともいえるリーチの長さが魅力。遠くから攻撃すれば、ほとんど敵が動かない。

リーチ	遠	初期必殺技
威力	△	チェンジ
数打撃	3	アップ

必殺アビリティ	技名	ハイジャンプ	三本射ち
ダッシュ	一発必中	ムーンサルト	とめられ
ジャンプ	スライバアロー	ジャンプ	ランドジャンプ
回転	回転射ち	バウク	チェンジアップ
バウク	ニードルシャワー	ハンマー	ミラージュアロー

弓

攻撃力もそれほど高くなく、それによって最大ヒットする数も少ない。マイナスの多量ダメージを狙えるが、無相対ともいえるリーチの長さが魅力。遠くから攻撃すれば、ほとんど敵が動かない。

リーチ	遠	初期必殺技
威力	△	チェンジ
数打撃	3	アップ

必殺アビリティ	技名	ハイジャンプ	三本射ち
ダッシュ	一発必中	ムーンサルト	とめられ
ジャンプ	スライバアロー	ジャンプ	ランドジャンプ
回転	回転射ち	バウク	チェンジアップ
バウク	ニードルシャワー	ハンマー	ミラージュアロー

武器ステータスで技をチェック

各武器には9種類のコマンド技と、属性が設定されている。それを確認するが、装備画面に出てくるステータスだ。ここで武器の特徴をチェックして、戦闘に役立てよう。

武器ステータス

- 炎
- 氷
- 雷
- 風
- 毒
- 重力
- 炎
- 氷
- 雷
- 風
- 毒
- 重力

コマンドスラスト
コマンドアタック
コマンドガード
コマンドガード

3種類のコマンド技は、キー+バウクアタックで使可能。

ストーリー攻略

冒険に出発する前に

ランドメイクの第1歩を世界に刻む、最初のアーティファクト「ポスト」♪主人公の冒険は、そのポストから誕生した♪目的のランド「マイホーム」から幕を開ける。この「マイホーム」は、物語の最後まで冒険の拠点として機能し、主人公を助けてくれる重要なランドだ。冒険へ出発する前に、まずはマイホームの敷地内にある施設を巡っておこう。そして、ここにはマメに帰ってくるようにしよう。

●マイホームをくまなく探索

ゲーム開始後は、どの施設も機能していないが、敷地内をくまなく探索して場所だけでも頭に入れておこう。家の1階にある書斎は、最初から利用できる。



▲書斎には、初期アイテムが揃った状態で用意されている。冒険を始める際の準備だ。

●こまめな情報集めが大事

マイホームで早人がくれるアーティファクト「積み木の町」をワールドマップに置くと、「ドミナの町」が誕生する。この町での情報集めも、序盤の大事なポイントだ。



▲ドミナの町で生まる「積み木の町」は、序盤の重要なポイント。こまめに情報集めよう。

冒険の進め方

NPCとの出会い、もしくは再会をきっかけに繰り広げられる冒険や、主人公の周囲で起こる事件



▲イベントをクリアすることが、ひいては物語の進捗につながる。

など、さまざまなエピソードを織り交ぜて、イベントは展開する。「聖剣」の冒険は、そんなイベントを解決しつつ、新しいアーティファクトを手に入れるかたちで進行する。ただし、冒険に発展するイベントは自動的に発生するのではなく、町での情報集めやNPCとの会話など、主人公の起こすさまざまな行動がきっかけになるのだ。まずは下のチャートをチェックして、大まかな冒険の進め方を見取ろう。

今回の攻略ルート

ランド①「マイホーム(AF:ポスト)」

- 発生EVENT ●「小さな魔法使い」
●「賢人を探せ」 ●「栗樹園」

ランド②「ドミナの町(AF:積み木の町)」

- 発生EVENT ●「ペット牧場」
●「デボルの手紙」 ●「ガイアの知恵」
●「ニキータ商い中」

ランド③「リュオン街道(AF:道場)」

ランド④「キアの洞窟(AF:ヒイロの洞)」

- 「まこのプリンセス」

冒険の流れ

ストーリー攻略では、序盤に登場するイベントのクリア方法を完全フォロー。これだけで十分の出発は、このページ・ペナなのだ!!



①イベントが発生

▲イベントにはそれぞれ異なる発生条件が設定されていて、その条件を満たすとイベントが発生する。主人公の行動次第では、複数のイベントが重なって起こることもあるぞ。



②ダンジョンで冒険

▲ほとんどのイベントは、解決するためにダンジョンのランドへと踏み込む必要がある。立ちはかかるモンスターの群れを倒しつつ、ダンジョンの最深部を目指すのだ。



③イベント終了

▲ダンジョンに潜りくボスモンスターを倒せば、NPCが呼びよせる人々の探索など、最終的・最終的イベントに繋がると異なる。その目的を達成すれば一件落着、イベントクリアだ。

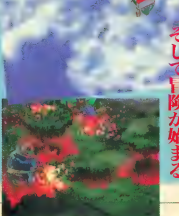


④冒険の舞台が広がる

▲イベントを解決すると、ほとんどの場合次弾にアーティファクトをもらえる。それをワールドマップに配置すると新たなランドが誕生し、冒険の舞台が広がるぞ。

PROLOGUE

マナの木の焼失……。900年前の世界を襲ったその事件は、多くの悲劇を生んだ。支え失った世界は崩壊し、わずかに残ったマナの力はマナストーンや魔法楽器、アーティファクトのなかにその灯を残したのである。そして、長い長い時間が流れて……。求めることを恐れ、虚ろな気持ちだけを抱く人々の空虚な平穏な時代に、世界を再構築する願いを託された若者の冒険が始まろうとしていた。



崩れゆく世界……
そして冒険が始まる

必見! 「聖剣」TVCM放映!!

すでに放映が始まっている「聖剣」のCM、もうチェックした人も多いのでは? プロローグ以前の平和な世界を想わせる美しい映像は必見だぞ!



▲現在放映中のCMは、マナの木をイメージした映像や印象的な「マナの木」など、なんとハワイで撮影されたものなのだ。このCMは7/20まで放映される。


AF:ポスト

AF入手方法：ゲーム開始直後に無条件で手に入る。
これをワールドマップに配置すれば、冒険の始まりだ。

マイホーム

ゲーム全般を通して冒険の拠点になるランド。冒険が進むと果樹園や作成小屋などの施設が使用可能になり、用途が広がっていく。いくつかのイベントも発生するぞ。


CHARACTER FILE ①
バド

「お前は思いにもうこんなつるのオケで、コロナとはお水の結晶。イベントで小さな魔法使いをクリアするぞ。マイホームでパーティメンバーに選ばれる。

アビリティ シャガむ、アビール
必殺技 ライオンクラッシュ、土のハープ、木のドラム、木のフルート
召魔法


CHARACTER FILE ②
コロナ

「おはすコロナの事とははなつたに、しつかりお水の結晶だ。おすり魔法を使いで、バドと同じようにAPROになる。目標は少しおまめ実達。

アビリティ アビール、回転
必殺技 後光、金のフルート
召魔法 火のドラム、火のハープ

マイホーム見取り図

マイホームの施設はこのようなつながつている。ペット牧場と果樹園は早い段階で使用可能になる。


マイホーム 心なごむ便利な我が家

主人公の家。2階には寝室があり、ベッドを調べることで解放可能。また、部屋の左側にいるサボテンくんは、イベントを解決した直後に話しかけるとコメントをしゃべり、主人公が1階に下りたあとに「サボテンくん日記」をつけるぞ。1階の書斎では、本棚や机の上を調べるとモンスター凶産などのさまざまな凶産が見られる。



▲「小さな魔法使い」のイベントをクリアすると、1階のコロナとバドが住みかぞく。

ゴーレムの作成はどこで?

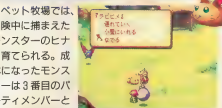
マイホームでは強力な戦闘シーンのゴーレムも作成できるが、どの施設で作れるのかはまだ不明。特別な施設が他にもあるのかも……?



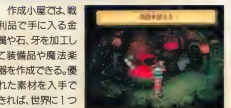
▲ゴーレムは、武器や防具などの装備品を材料に、最大3体まで作る事ができる。
 ▲「ゴーレムを連れて冒険」

果樹園
モンスター的好物 果実を収穫!


戦利品で手に入れた種を果樹園に住む老木、トレントに渡すと、果実に成長させてくれる。ここで収穫できる果実は、ペットモンスターの捕獲などに役立つぞ。で、手に入る果実の種類は異なる。

ペット牧場
捕まえたモンスターのヒナを育てるのだ!


ペット牧場では、冒険中に捕まえたモンスターへのヒナを育てられる。成体になったモンスターは3番目のパーティメンバーとして、冒険に連れ出せるのだ。

作成小屋
装備品や魔法楽器を作る工房


作成小屋では、戦利品で手に入る金貨や石、手を加工して装備品や魔法楽器を作成できる。優れた素材を手に入れば、世界に一つしかない武器、防具が作れるかも?

EVENT 攻略チャート ①
「小さな魔法使い」

- 1 古い扉の扉をカギで開け、中をクリア
- 2 マイホームで郵便ペリカンと話す(イベント発生)
- 3 トミンの町の町長に行き、コロナ&バドと会う
- 4 報酬で書と、2人がマイホームに住みかぞく(イベント終了)



郵便ペリカンは、1度マイホームの自宅に入ってから再び外に出ると現れる。解決したイベントをサボテンくんに報告して出てくると、いいタイミングでのイベントが発生する。

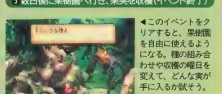
EVENT 攻略チャート ②
「賢人を探せ!」

- 1 「小さな魔法使い」をクリアする
- 2 リュオン街道が出現している状態で、マイホームにいるバドと話す(イベント発生)
- 3 バドを連れてリュオン街道でガイアに会う

4 この時点で会うことができる賢人は、種々なガイアの「龍形」の世界に存在する現り5人の賢人とは、さらに冒険を重ねることで出会えるのだ。新たな賢人との出会いを望みたら、バドを連れて再び会いに行ってみよう。イベントに何らかの進展があるかもしれないぞ。

EVENT 攻略チャート ③
「果樹園」

- 1 リュオン街道でガイアから老木の話を聞く
- 2 マイホームの果樹園へ行く(イベント発生)
- 3 モンスターを倒し、トレントと話す
- 4 トレントに種を渡すと果樹園が出現
- 5 数日後に果樹園へ行き、果実を収穫(イベント終了)



▲このイベントをクリアすると、果樹園を自由に使えるようになる。種が枯れかえさせ収穫の曜日を変えて、どんな実が手に入るか試そう。

AF:積み木の町

AF入手方法: マイホームの自宅前にいる草人に話しかける。無視して出ようとしても呼び止められるぞ。

ドミナの町

多くの個性的なキャラクターと出会い、いくつものイベントが発生する活気にあふれた町のランド。人々から話聞くことで、世界観やこの世界特有の理にも詳しくなれる。

ドミナの町 スポット紹介

商店街やドミナバザールなど、6つの場所で構成されているドミナの町。ここで有益な情報を得るには、まずどの場所にごんスポットがあるのかをつかむことが大事だ。ここで紹介するのは、そんな情報集めやイベント発生のポイントになる重要なスポット。こまめに足を運ぶといろいろな変化があるぞ。

酒場

武器屋夫婦の娘、レイチエルが働いている酒場。いつ行っても客の入りはザッパリだが、選り抜かれた、真珠殻が迷子になるたびにここでレイチエルを問いつめているようだ。ニキータもたまに出入りしているよな。



4 無口な女客は店先に客のいない店内に佇んでいる

聖マナ教会講堂

マナの女神と、女神のために戦った英雄たちがまつられた教会。講堂の横上には、教会の管理人であるヌベルが常に見物していて、長い探求の末に得た知識を惜みなく来訪者に提供している。



4 マナ女神の像は、いつも静かに佇んでいる

占い屋

占いのメイメイがドミナバザールの一角で開いている占い屋。フルーツを使った怪しげな占いで、客から10ルックの料金をせしめている。肝心の占いはというと、冒険の指針になるどころか全く関係ない話ばかりだ。



4 占い師はいつも、客の話を聞いている



CHARACTER FILE ③

瑠璃 (るり)

真珠殻と共に神域を漂う騎士をしている。瑠璃 (るり) の真の若き騎士。物質空間と方角の断絶は彼女が、戦場では戦いになる。

アビリティ: ハンズスルー、タックル
必殺技: 相合い、エリガールブレード
必殺技: 十字斬斬、レーザーブレード



CHARACTER FILE ④

ニキータ

知能低下受け継ぐ高貴格好を纏った、故の甲冑を纏った格好の騎士。お金屋として名を馳せ、高貴の格好を好み、家人を養っている。内陣部隊が得意。

アビリティ: 前衛、バウ転
必殺技: いびきまっく、天撃連撃、シヤイアトスインク、フレゼットバウ

宿屋

カナリヤを自称するも、実はチョコボのヒナだという噂の女主人・ユカちゃんや、踊るフロント係のモチさんなど、個性豊かな人たちが切り盛りしている旅人のオアシス。客室ではたまに、意外な人物と再会できる。



4 2階の客室に泊る学生は、宝物を盗んでくる

武器屋

マークとジェニファーの夫妻が経営する。武器と防具の専門店。休日は2人が1日交代で担当し、休みの日はそれぞれ思い思いの過ごし方で休暇を楽しんでいる。夫婦そろって回廊集めが趣味らしく、コレクションの一部を主人公に譲ってくれることも。



商品リスト

この店では武器、防具のほかに魔法薬も取り扱っている。初めのうちはこの店に魔法薬は手に入らない。多彩な武器を使い分けて戦いたいプレイヤーは、何種類か武器を購入してもいい。豊富な種類の武器を使いこなせば、それだけで通常攻撃やコマンド攻撃、必殺技のバリエーションが広がり、フレキシブルな戦法が取れるのだ。

アイテム名	値段
ブロンズナイフ	30ルック
ブロンズソード	100ルック
ブロンズシールド	100ルック
ブロンズプレート	150ルック
ブロンズクレスト	150ルック
ブロンズハンマー	150ルック
ブロンズスタッフ	120ルック
ブロンズタフ	60ルック
ブロンズクレスト	80ルック
青銅のヌメツヤク	80ルック
ブロンズボウ	70ルック
ブロンズソード	20ルック
ブロンズヘルム	50ルック
ブロンズアーマー	120ルック
ブロンズグローブ	50ルック
ブロンズブーツ	50ルック
青銅のハープ	550ルック
疾風のマンバ	550ルック
炎炎のフルート	550ルック
大地のドラム	550ルック

EVENT 攻略チャート

「ニキータ商い道中」

- 1 ドミナバザールでニキータと話し、質問に「はい。」と答える(イベント発生)
- 2 武器屋のマークの部屋でディーボと会話。アーティファクト「車輪」入手。
- 3 「車輪」を使ってリュオン街道を復活させる



4 リュオン街道にはいくつかの道があるが、PS87マップを参照し、BOSS1の店場所まで近づくと、

EVENT 攻略チャート

「まいごのプリンセス」

- 1 酒場でレイチエルを問いつめている疑難と話す。会話で薬箱に入れた場合は、その場で彼が仲間になりアーティファクト「ヒスイの卵」が入る。レイチエルに入れた場合は町マップで薬箱が仲間になり、そのあと再び酒場に戻ってレイチエルと話すと「ヒスイの卵」をもらえる
- 2 「ヒスイの卵」でメキブの異変を復活させ、中に入る(イベント発生)
- 3 メキブの洞窟のボスを倒す(イベント終了)

4 「まいごのプリンセス」のイベント発生ポイントはドミナではなくメキブの洞窟です。

EVENT 攻略チャート

「ペット牧場」

- 1 「ニキータ商い道中」が「まいごのプリンセス」をクリアして、町はすれに行く(イベント発生)
- 2 モンスターのヒナを捕まえる
- 3 ヒスイの卵のペット牧場で、ペットモンスターの育て方をレクチャーされる(イベント終了)



4 牧場ではドゥエガがこまめにモンスターの育て方を教えてくれる。このイベントをクリアすると、ペット牧場の使用可能になるぞ。さっさと、モンスターを育ててみよう。



CHARACTER FILE ⑤

ダナエ

時勢で修行を断じた悪魔。不幸にもまわられた幼なじみを探るため、自分に行き着くことはない悩んでいる。エンディングも変化した活劇向が得意。

- アビリティ **ブッシュ、うかし**
- 必殺技 **毒霧、乱撃斬撃、両刀跳**
- 隠し技 **ヒステリックラン**

ドミナの町MAP

町はすれ



- 郵便ペリカン

キョウトら様からキョーマインの郵便ペリカンは、よくこの場所で行転を配達している。彼に手紙があるときは、いなか道へ行くまで運んでかまう。暴徒より、暴徒より、仕事に動かしを渡すつらくなるはずだ。
- カバラデイドル

噴水公園で「マフ」マフスをしているのは、流れるシャワーを自慢するカバラデイドル。その相棒のマイカバラーは、見物人がいなくても、めいめいカバラデイドルが、美観のアイカバラーちゅりり不満!

BOSS コロナ&バド

同時攻撃に気をつけろ!
コロナとバドの相方は、どちらも効果範囲の広い魔法を使ううっかりな相手。通常攻撃の威力は大ききことないが、魔法攻撃をまともに受けたときのダメージは馬鹿にならない。左右から挟み撃ちにされないように気をつけながら、1人ずつ確実に倒そう。ニキータや瑠璃などのNPCを連れていけば、かなり有利に戦えるぞ。



●2人の魔物の相棒は赤い、画面に表示されている効果範囲の外に攻撃を連続すること、両のダメージがMAXになったら要警戒だ

▼コマンド攻撃で得意にHPを減らし、アタックゲージがたまったら必殺技をお見舞いする。どちらか1人を倒せば勝利は目前。

情報収集の場となるドミナの町では、行く先々で固住的な住人たちが顔を合わせる。町全体の構造と気になる住人たちの居場所もチェックするぞ。

●何も無い場所だが……
イベントをクリアしてからここに来るようにしている。



●占い師メイメイ
ヒントのすれたいきよめて、なぜか占い師メイメイ。世帯番のシニョウアターは休みになると、彼女を相手に喧嘩し



●女神の使いの噴水公園
女神の使いの噴水公園



●ヌヴェルは物知り
幅広い知識を体得しているヌヴェルは、町で物知りな存在。わかるなにかがあったら教えてあげよう。



●武器屋へ行く
冒険に出発する前、武器屋で装備品を確認。スタートの部屋にはニキータの顔文字、アイカバラー。

EVENT 攻略チャート ① 「ガイアの知恵」

- 1 リュオン街道でダナエと話す
- 2 宿屋1階の客室にいるダナエと話し、2つ目の質問に「僕はくならない」と答える。そのあと「ついでに」を選択 (イベント発生)
- 3 ダナエと一緒にリュオン街道へ行き、ガイアに会う (イベント終了)

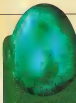


●ここでの選択は重要。なお、一度マイホームの家の中に戻ると、ダナエがバーティからはずれて、このイベントは失敗になるので注意。

EVENT 攻略チャート ② 「デイドルの手紙」

- 1 「ニキータの道中」と「小さな魔法使い」をクリアする
- 2 マイホームに戻ってからドミナの町へ行き、デイドルに話しかけるといなか道へ歩いていく
- 3 いなか道へ行ってから噴水公園に戻り、カバラに話しかけると商店街へ歩いていく
- 4 商店街の草人と話す
- 5 宿屋でユカちゃんに話す。郵便ペリカンの手紙を渡すとらんだカバラが去っていく

- 6 いなか道にいるカバラと話すと、郵便ペリカんに連れ去られる (イベント発生)
- 7 いなか道を出て再び戻り、郵便ペリカ人と話す
- 8 リュオン街道で1つ目の分かれ道を下へ行くと、次の分かれ道で手紙が見つかる。手紙を読んだカバラがボロンの洞窟のほうへ走り去る
- 9 ボロンの洞窟入口でデイドルと再会。選別隊が出るが、どちらの答えを選んでも結局デイドルは洞窟へ逃げ去る。正直に答えるのが吉
- 10 洞窟の最深部でボスを倒す
- 11 デイドルと再会 (イベント終了)

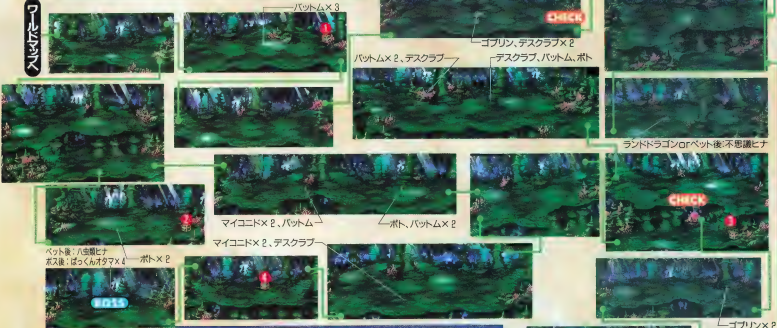

AFヒスイの卵

AF入手方法：森場がマップで洞窟と仲間になって道場にいるレイチェルと話をする

メキブの洞窟

憂なお宿さ、闇に包まれた洞窟。一人の少女を捜して主人公が訪れたこの洞窟。その奥にはさらなる闇が広がっていた。この奥深い洞窟でプレイヤーが得るものは？

攻略



サハギン×2、ゴブリン

マイコニコ、スケルトン

スケルトン×2

バットム×3

CHECK

 ゴブリン、デスクラブ×2
バットム×2、デスクラブ、ゴブリン、デスクラブ×2、デスクラブ、バットム、ボト

ランドドラゴンorバット後、不思議にな

CHECK

マイコニコ×2、バットム

ボト、バットム×2

マイコニコ×2、デスクラブ

 バットム、バネ髪ヒナ
ボス後：ばくもんゴキウ×1、ボト×2

ゴブリン×2

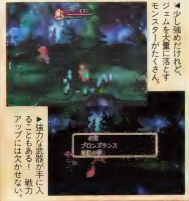
マイコニコ、ゴブリン

出現モンスター

バットム 向からの超音波攻撃が厄介。たまに急降下で体当たりしてくることもある。ではバットムが少い。	ボト 長い舌を使って攻撃してくる。飛び回るから移動するので、接近してイキキに倒す。
マイコニコ 洞窟の扉を開けたり、体を回らせて攻撃。体から毒液を吐き出すこともある。	スケルトン 巨大なツメと刃を付けて攻撃してくる。はげしいが、動きが速いので足で倒すことができる。
ゴブリン 小さな射人形モンスター。斧を持って攻撃してくる。落とされやすい。必ず倒す。	ランドドラゴン 「まいご」は出現するドラゴン。その高さ、力で攻撃する。ジュエムとお金を落とす。
サハギン 鎌を手にした巨人。攻撃力が高い。連続攻撃をしてくる。ジュエムをたくさん落とす。	ゴブリン×2 トレーニング用モンスター。最初のボス。

CHECK ポスを倒して洞窟最深部を目指せ

「まいこのプリンセス」をクリアすると、ぶにゆがいて通れなかった道が通れるようになり洞窟の奥へと進める。ここでは、サハギンやランドドラゴンなど、ジュエムをたくさん落とすモンスターがいる。つまり、レベルアップに最適な場所なのだ。さらに、バット牧場イベント後なら、バットモンスターへのヒナをゲットできる。

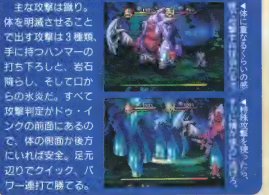


少し強めのバットモンスターが大量にいます。

ほうきで毒液の壁を突破し、ボスに近づける。

入手アイテム

- ① トカグの肉
- ② 眼血牙
- ③ うつらな鱗
- ④ 藍のはね
- ⑤ コクモリの黒黒骨

BOSS ドウ・インク
巨大な体の陰に隠れて攻撃だ!!


主な攻撃は振り。体を明滅させることで出す攻撃は3種類。手に持つハンマーの打ち下ろしと、岩石降らし。そして口からの水炭だ。すべて攻撃判定がドウ・インクの前面にあるので、体の側面が後方にいれば安全。足元切りでクイック、パワー連打で勝てる。

4本足はなるべく後ろの脚で踏むように倒す。

杖を振り回すようにして倒す。

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

発売前から続いていた攻略も、いよいよラストスパート！今回は、「第3次」の終盤戦に加え、「EX」リューネの章を徹底解剖。いつにも増して超凝縮内容でお届け!!

「第3次」攻略ラストスパート!!
さらに、「EX」リューネの章を完全攻略

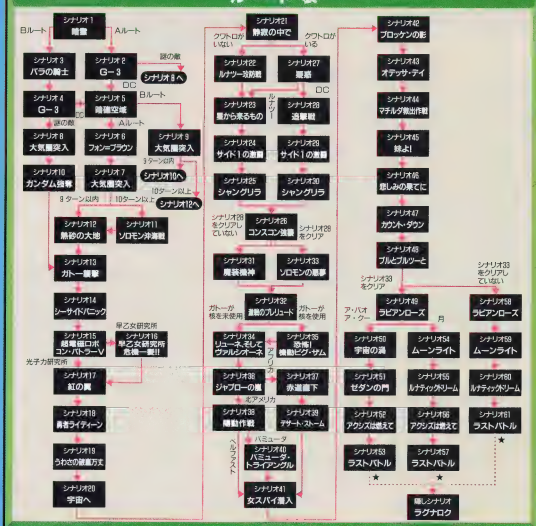
スーパーロボット大戦コンプリートボックス

発売中 ▶ ¥6,800(税込税別)▶パッケージソフト
S-PPG ▶MC(2ブロック)

第3次スーパーロボット大戦

終盤の極限を覚悟する全単戦のシナリオを完全攻略。いよいよこの物語にも、決着のつくときが来た!!

ルート表



ついに「第3次」の攻略も最終回。今回は、残りのシナリオをまとめて一挙に紹介していく。入手アイテムやイベントなど、重要データもバッチリ掲載し、キミの戦いを最後までフォロー。さらに、苦労した人だけが見ることができ、隠しシナリオの条件も公開!! とことん「第3次」を楽しもう。

CHECK POINT

5つのシナリオの道

後半のシナリオは、大きく3つのルートに分岐する。これにともない、最終話「ラストバトル」も3タイプ存在するのだ。しかしこれは、最終的なボスが変わるだけで、ストーリー的に大きな違いはない。好んで選んでもOKだ。

アクシズの戦いのポイント

3つある「ラストバトル」のうち、2つはアクシズ内での戦いになる。このときは、空中に浮いているユニットが出撃できない。母艦はともかく、ブルーガーが出撃できないのはつらすぎる。そこでワンポイント攻略。ブルーガーに「ミノフスキーラフト」を装備させよう。これでタイプが空陸になり、出撃が可能になるのだ。これだけでかなりラクになるぞ。

分所 42 ブロッキンの影

★シロッコは相手にするな!

いきなり四方を囲まれた状態から始まる。まずは北方面にいるサク川の部隊をマップ兵器を活用して敵滅らし、南の部隊へと構えよう。シロッコは2Eで撤退するのでも無視してOK。●イベント：シナリオ「追撃戦」をクリアしている場合、レオガがNPCで強制出現。2E：シロッコが撤退（サラが生きている場合）、レオガがシロッコに倒れるとシロッコとサラ撤退。



▲まずは北方面を突破し、北方のサク川部隊を倒すことがポイント。

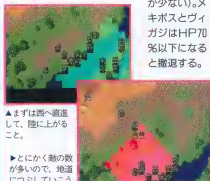
入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シロッコ	プロバントタンクSロリリローダー
サラ	ハイオセンサー
ブーン	リローダー

分所 43 オデッサ・デイ

★まずは陸地へ上がることが先決!!

ロンド=ベルは海中に出現するので、すぐに西へと進んで陸に上がろう。そのままマップ南端の敵とぶつかり、北へ向けて戦線を張るのだ。ここで出現する増援の敵は、シナリオ「赤道直下」で倒したミデアの敵によって変化するぞ。●イベント：敵の数が10機以下になると増援（シナリオ「赤道直下」で敵の補給部隊を6機以上倒している、増援数が少ない）、メ



▲まずは西へ直進して、陸に上がることに。

が少くない）、メキボスとヴィガジはHP70%以下になると撤退する。

▶とにかく敵の数が多いため、地道につぶしていこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ヴィカジ	高性能レーザー

分所 44 マチルグ救出作戦

★意外と簡単!? ミデア救出

シリーズには欠かせない、ミデア救出マップ。しかしここでは、ミデアが母艦に隣接すればOK。急いで母艦を向かわせれば?ターンで収納可能だ。あとは山頂部で敵を迎え撃ていこう。●イベント：5E敵増援。敵が5体以下になり、ドレルが生き残っていれば敵撤退。シープックはセシリーを説得可能。クリア後、ダブルスベイサー入手。



▲追加の敵を使えばタリで取崩し、リス+中もつと5E増援も発生しない。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ドレリ	リローダー
セシリー	マグネットコーティング
ザビーネ	リバキットS
アンナマリー	プロバントタンクS

分所 45 妹よ!

★説得アイテムが多いぞ!!

マップはほとんど砂浜で動きにくい。ひとは北に向かい、を場付近に部隊を展開して戦おう。説得アイテムが多いので、説得に必要なキャラ（ジュード、デューク、シープック）の攻撃を忘れないように。●イベント：6E：敵増援出現。前のマップでセシリーを説得していなければセシリー出現。ジュードはブルを説得可能。シープックはセシリーを説得可能。デュークはマリアを説得可能。ク



▲ザコに運んでいるヤクトドローが2回行動するので注意。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
マリア	ハイブリッドアーマー
グレイミー	リローダー
ブル	ハロ
ニー	プロバントタンク
ランス	リバキット
ドレリ	マグネットコーティング
セシリー	リバキット

分所 46 悲しみの果てに

★ロンド=ベルの登場を待て!!

最初、味方ユニットはゲッターQとテキサスマックのみ。いきなり大量の敵が出現するが、早乙女研究所の上でじっとしていること。ロンド=ベルは早乙女研究所の側に出現する。そこそか一気に反撃していこう。ナイダーは先にあしゅら男爵を倒してしまうと仲間にならないので注意しよう。●イベント：3P：ロンド=ベル登場。デュークはナイダーを説得可能。クリア後、ゲッター=ロボはゲッターロボGにチェンジ。



▲ロンド=ベルは早乙女研究所の側、増援はなし。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
あしゅら男爵	メガブースター
ナイダー	アポジモーター

分所 47 カウント・ダウン

★マップ兵器の改造は万全!!

15ターン以内に全滅させないでゲームオーバー。敵の数が多いため途中で遊撃というウケにはいかない。敵の第一波をマップ兵器で一掃したら、そのまま西方面の敵を叩いていこう。東側にいる敵部隊も、ガンダムなどでおびき出して、早めに叩いていくこと。●イベント：4P：ゲッター=ロボG登場。4E：敵増援出現。16P：ゲームオーバー。



▲とにかく忙しいマップ。ユニットを遣はさないように。

▶事前にマップ兵器を可能限り改造し、活用していこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
あしゅら男爵	プロバントタンク
レオガ	マグネットコーティング
シロッコ	リローダー
サラ	リバキット

第48 ブルとブルーツと

★ブルーツの説得を忘れずに!!

先行しているジュード一たちはすでにロンド=ベルと合流し、マップ中央で敵を迎撃している。●イベント：ブルとブルーツが戦闘したあと、ブルとジュード=ブルーツを説得可能。クリア後シナリオ分岐。シナリオ「ロコモンの悪夢」をクリアしている→シナリオ48「ラビアンローズ」へ。それ以外→シナリオ58「ラビアンローズ」へ。



▲先行している3機は、すでに本陣と合流しよう。

▶ブルーツの説得は大変だが、ぜひ行ってください。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
グレミー	リローダー
ラコン	プロバントタンクSorリローダー
オウギュスト	プロバントタンク
アリアス	リペアキット
ブルーツ	リベムコーティング

第49 ラビアンローズ

★ラビアンローズでの防衛戦だ!!

四方を包囲された状態でスタートするが、幸いなことにロンド=ベルはラビアンローズの上に展開している。このままラビアンローズ上にもって迎撃していこう。●イベント：5P：グランゾン登場。クリア後、GP-03、パタダグリュル入手。ルート選択。月→シナリオ54「ムーンライト」へ。ア・バオ・クー→シナリオ50「宇宙の洞」へ。



▲2回行動できる敵が多い。ファンネルを多用してはくって対策しよう。

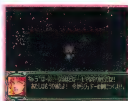
入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ハマーン	チョバムアーマー
イリア	リローダー
ニー	プロバントタンクS
ランス	リペアキットS

第50 宇宙の洞

★MS部隊は一気に落としていけ

まず最初に出るのは、ロンド=ベルの上に展開している部隊。この部隊を相手にしたあと、その場で残る部隊を順次迎撃していこう。敵MSはほとんど2回行動するので、攻めるときは一気に攻めること。キャラは、ジュード一が説得すれば仲間になってくれる。イマスらを感じはするが、倒してもロクなアイテムは入手できないので、仲間にしたほうがいいぞ。●イベント：ジュード一はキャラを説得可



能(イリアがマップ上にいれば説得成功)ジュード一はマッシュマ一を説得可能。

▲キャラは2回行動するので、すぐに近寄ってくる。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ハマーン	チョバムアーマー
ニー	プロバントタンク
ランス	リペアキット
イリア	リローダー
マッシュマ一	プロバントタンクSorリローダー
キャラ	プロバントタンクSorリローダー

第51 ゼダンの門

★DCとの最後の戦い!!

いよいよDC軍とのラストバトルだ。とにかく敵の数が多いため、ここはあまり分散せず、じっくり攻めよう。敵MSはすべて2回行動するので、近寄ってきたところを集中して叩くように、地道な戦法で戦っていく。3ターン目にはキシリアが出現。そのキシリアと戦うと、ギレンの部隊が出現する。最後まで気を抜かないように注意しよう。●イベント：3E：敵増援出現。キシリアが倒されると敵増援出現。



▲キシリアたちも必死。持てるすべての能力を出してくれ。

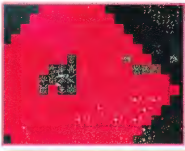
入手可能アイテム

キャラ	アイテム
カロツ	ハイブリッドアーマー
ニー	プロバントタンク
ランス	リペアキット
キシリア	チョバムアーマー
ギレン	アポロセンサー
ロクミア	プロバントタンク
ザビーネ	リペアキット

第52 アクシスは燃えて

★スーパー系を最後まで温存!!

DC軍を打ち破り、いよいよ異星人との決着だ。敵はそれほど多くなく、アクシス上に展開する本体は近寄らない限り動かない。じっくり行くなり、西にあるコロニーまで移動し、そこで敵の第一波を相手にしていこう。なお、異星人を全滅させても、まだ強敵ギルガンが現れている。そのため、ある程度の余力を残しておこう。●イベント：敵全滅後、ギルガン出現。



▲コロニーの上は移動がすべてじつりりと

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
アキーハ	ハイロセンサー
シカログ	プロバントタンク
フィカジ	リペアキット

第53 ラストバトル

★敵MSの射程に注意!!

敵の数は少ないが、どれも中ボス級。一機一機確実に倒していこう。初期配置でいきなり敵の射程範囲に入っているので、最初から一気に進軍していくこと。●イベント：ゴッドボイスの使用回数が7回以上だとライティ一出現不可。ジ・Oが破壊されるとヴァルシオン改登場。カムイがシロッコを倒すとカムイのイベント、総ターン数が350ターン以内の場合、隠しシナリオ「ラクナロク」へ。



▲屋上ラックンなどの色味がない、エ

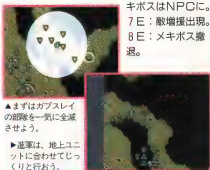
入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シロッコ	リローダー
ザラ	プロバントタンク
シロッコ	プロバントタンクSorリローダー

シナリオ 54 ムーンライト

★1ターン目が重要!!

シナリオ4の「ラビアンローズ」で、月を選択した場合このマップとなる。初期位置のすぐ北にいるガブスレイ部隊は、すべて2回行動する。まずはマップ兵器を使い、1ターン目でこの部隊を全滅させること。あとは、敵を順次迎撃しながら進軍していこう。●イベント：3P：母艦が動けるようになる。5E：メキボス出現、マップ上に万ざいがいれ、メキボスはNPCに。



▲まずはガブスレイの部隊を一気に全滅させよう。

▶敵軍は、地上ユニットに合わせてユックリと行おう。

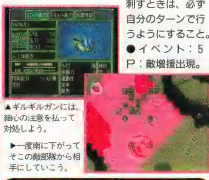
入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ヴィカシ	リローダー
メキボス	プロバラントタンクSorリローダー

シナリオ 55 ルナティックドリーム

★ギルギルガンに注意!!

滅んだハズのDC部隊が相手。とくに敵の数が多く、初期位置の状態でいきなり包囲されており、しかも最初から敵の射程に入っている。まずは全軍一度南へ下がり、南側に展開している敵をつぶしていったほうがいだろう。敵の中に選んでいるギルギルガンは、倒しても次の段階へ進化する。とどめを刺すときは、必ず自分のターンで行うようにすること。●イベント：5P：敵増援出現。



▲ギルギルガンには、細心の注意を払って対処しよう。

▶一度南へ下がり、その段階から相手にしていこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
レオア	リベアキット
シロココ	プロバラントタンク
サラ	プロバラントタンクSorリローダー

シナリオ 56 アクシズは燃えて

★まずはDC軍に集中せよ!!

DCと異星人との戦いに割りこむ形になるが、結局両軍と戦うことになる。まずは西へ向かってコロニー付近でDC軍を叩き、そのまま異星人を迎撃していこう。●イベント：2E：敵増援出現。マッシュマーはHPが30%をきると「ド厳性」を使う。●Dの全滅するまで異星人は動かない、ちよっかを出すな!!



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ハマーン	チョムバムアーマー
イリア	リローダー
ニー	プロバラントタンク
ユウタ	リベアキット
ラクス	プロバラントタンクSorリローダー
ヤザン	プロバラントタンク
ラムサス	リアアキット
ギュネイ	パイオセンサー
アギ・ハ	リアアキット
シコログ	リアアキット
キアラ	プロバラントタンク
マッシュマー	プロバラントタンク

シナリオ 57 ラストバトル

★一機一機を確実に倒していこう!!

アクシズ内での戦いとほぼ同内容。やはりラビアンローズ上に展開して迎撃していけばOK。総ターン数によってはフォウを仲間にするチャンス。可能なら、必ず説得しておこう。●イベント：5P：グランゾン登場。総ターン数が300以内の場合カミーユはフォウを説得可能。クリア後GP-03、パンダグリュエル入手。



▲いきなりニコのゲームクの射程に入っている。すぐ進軍だ。

▶ウェンドロはスーパー系で一気に倒してしまおう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ウェンドロ	ハロ

シナリオ 58 ラビアンローズ

★フォウ説得の最後のチャンス!

シナリオ48とほぼ同内容。やはりラビアンローズ上に展開して迎撃していけばOK。総ターン数によってはフォウを仲間にするチャンス。可能なら、必ず説得しておこう。●イベント：5P：グランゾン登場。総ターン数が300以内の場合カミーユはフォウを説得可能。クリア後GP-03、パンダグリュエル入手。



▶敵は必ずしも進軍してこないで、順次倒していきいける。進軍してこないで、順次倒していきいける。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
バスク	ブースター
フォウ	ハイリッドアーマー
ゲーツ	プロバラントタンクSorリローダー
ロミアア	チョムバムアーマー
ジャリア	リローダー

シナリオ 59 ムーンライト

★ガブスレイ部隊は一気に倒せ!!

シナリオ54とほぼ同内容。ただし、こちらのルートではガトーが仲間になってくれる。やはり最初の1ターン目で、初期位置のすぐ北にいるガブスレイ部隊を全滅させよう。あとは順次進軍しながら敵を倒していけばOKだ。●イベント：3P：母艦が動けるようになる。4P：ガトー（ノイエ・ジール）登場。5E：敵増援出現。敵が10機以下になるとメキボス撤退。その次のターン、敵増援出現。



▲ガブスレイが行動可能にならないでいる間は、ガブスレイ部隊の全滅は狙える。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ヴィカシ	パイオセンサー
アギ・ハ	リアアキット
シコログ	プロバラントタンクS

7/10
60

ルナティックリーム

★ついにDC軍との最終決戦!!

いきなりの数の多さに驚くが、敵は2段階に分かれて進撃してくる。敵MSはすべて2回行動するので、あまりゆっくりはしてはいけません。まずはキシリアの部隊へ向けて、一気に進軍していきこう。敵の増援が出現することはないので、大胆に進軍してOKだ。●イベント：とくになし。



▲DCは、キシリア派とギレン派に安全に分裂している。

▶最初に戦うキシリア部隊、初期位置が近いので注意。



入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ギレン	アポジキーター
ドナルド	チョコバムアーマー
リゾミア	リローダー
ゲーツ	プロバントタンク
キシリア	ブースター
カロツ	リローダー

7/10
61

ラストバトル

★敵増援に注意!!

3つの「ラストバトル」の中で、唯一宇宙を舞台にしたマップだ。まずは異星人の第一波を倒しつつ、西のコロニーへ向かおう。あとはその上に展開し、敵を迎撃していこう。

●イベント：ゴッドボスの使用回数が7回以上の場合、ライテーンは出撃不可。5E：敵増援出現。敵全滅後、ティスカス(ウェンドロ)出現。総ターン数が350ターン以内の場合、隠しシナリオの「ラグナロク」へ進むことができる。



▲5ターン目にはシロキも登場。扶まれないように注意。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
キネボス	リバキットB
アゼーハ	バイオセンサー
シロキ	プロバントタンクS
レロア	プロバントタンクSorリローダー
シロキ	プロバントタンク
カサ	リバキット
ウツンドロ	バロ

隠しシナリオ

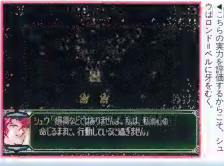
ラグナロク

★シュウとの因縁の対決!!

敵はシュウのネオ・グランゾンと、ヴァルシオン改(人工知能改)が2機と、わずかに3機。近寄る限り動かないので、まずは一斉に近寄ろう。そこでスーパー系は「気合」を一気に使い、サブ2機は無視して、シュウを一斉攻撃するのだ。攻撃を始めたそのターン以内で倒さないと、かなり厳しくなるぞ。●イベント：ネオ・グランゾンのHPが80%をきると、ビッグバンウェーブの使用が許可される。さらに、30%をきると、ビッグバンウェーブを使用。ネオ・グランゾンに倒すとゲームクリア。

「ラグナロク」へ行くには?

この隠しシナリオへ行くには、総ターン数350ターン以内で「ラストバトル」をクリアすればOK(そうでない場合、直接エンディングへ)。ルートは、どう通っていても構わない。ちなみに、条件を満たして「ラストバトル」をクリアしたとき、マップ上にシュウがいれば、ネオ・グランゾンに変化するイベントが発生するぞ。●総ターン数はインクメッシュで確認できる。350回は、かなり厳しい戦いだ。



飛び出せ!

乱入座談会

〜最終回(?)記念スペシャル〜

A：1/3になっちゃったけど、最終回かもしれない。その1回前かもしれないスペシャル。

B：なんだそりゃ。

A：いろいろあるんだよ。これが最終回かもしれないので、次回作への要望とかをやっておこうか。

C：確か他機種で発売がすでに決まっていたような……。

A：うんまあ、そのことでもいいし、そのさらに次がもし次世代PSだったら……ということでもいいし。

B：なんか、気の悪い話だね。

A：前回「第4次S」のときもやったけど、追加してほしい原作とかは?

B：前回、「イデオン」だあ「エヴァンゲリオン」だって好き勝手言ったことがごときく現実になったかなあ。さすがにそろそろネタ切れか?

C：大物では「マクロス」が残ってるけど、あれはまだ単品で稼げるからねえ(笑)。

B：勇者系……というか、ク……う系も完全に消えたね。あれはあれで独自にやってるからいいんだぞ。

C：新しいところでは、「Vガンダム」とか「ブレバワード」とか……。そういえば、「ガンダムX」と「第08MS隊」もこのシリーズではまだだよな。

A：「ザンガン」もそうだね。あと「ドラグナー」もか。

B：そう考えると、結構残っているのか。

A：スーパー系では?

C：「新」にしか登場してない「ガイキング」「トライダー」「レイズナー」「Vガンダム」ももう1回登場してほしい。

B：未登場では「ダイオージャ」とか「ダンゴードA」とか。そうそう、「フライガー」シリーズも忘れてはいけないし。

A：システムにはどうだろうか?

B：「F」での細かい仕様変更でほぼ完全なものになったと思う。変更する必要はないんじゃないかなあ。

C：ストーリー的にはまったく新しくなるはずなので、逆に思い切つて変えてしまうのもありかと思うけど。

B：そういや「R」の続きは出ないのかな。C：「新」を内包した完全版はやりたいたね、SDでもいいから。R-1とか好きだし。

A：まあ、そんなところで。ではこれにて。B：もしかして最後かもしれないのに、いつにも増して中途で終わる……。

スーパーロボット大戦EX

今回は、第2の物語「リューネの章」全4シナリオを、一気に完全攻略してしまおう。

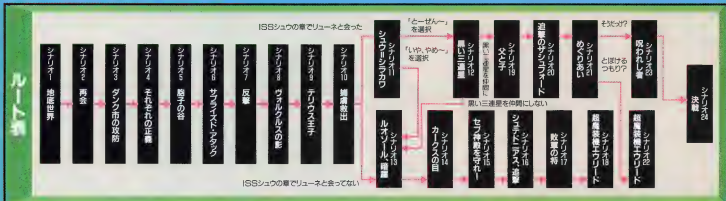


リューネの章を一挙攻略!!

今回は第2の物語「リューネの章」のすべてのシナリオを完全攻略するぞ。月面都市クラングで愛機ヴァルシオーネの稼働チェックを行っていたリューネゾルダーク。急に彼女の視界に異変が起こったのはその時であった。異変が治まったとき、彼女の視界に映りこんできたのは見たこともないような世界であった。はたして彼女の身に何が起ったのか。少女の新しい戦いが始まろうとしている。



▲リューネの愛機ヴァルシオーネ。彼女の父親ビアンの手によって作られた。
▲次の隠し機神クラングゼール。現戦力の高さはサイバスター以上!



シナリオ 1 地底世界

★まずは軽く腕試しをしよう!

敵の数がそんなに多くないので楽勝、と思いきや、油断するとクリアは難しいマップ。まずはリューネを街まで移動。敵の攻撃はすべて防壁していこう。ヴァルシオーネは気力が高くないと強力な武器を使うことができないからである。気力さえ上れば、このマップの敵はゴゴばかり。HPを削って、メガドレイムとサイコプラスターでまとめて片付けてもいいぞ。●イベント：サイコプラスターを使うと、ヤンロンとリューネの会話イベント。
▲サイコプラスターを使うとちょっとした会話イベントが発生する。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジェリル	リベアキット
アレン	プロバスタータンク
フェイ	リベアキット

シナリオ 2 再会

★ゲッターロボが仲間になるぞ

1ターン目に少し西に移動して、2ターン目に見れるゲッターロボと合流しよう。あとは前ステージ同様、ヴァルシオーネの能力を上げてから一気に敵を片付けていこう。敵を敵くポイントとしては、マップ中央やや南の草原にしておけば、楽に進められるであろう。あとは、ユニットに単独行動させなければ問題はなし。●イベント：2P：味方の増援(ゲッターロボ)登場。エリスとヤンロンが戦闘すると会話イベント。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
エリス	リベアキット

シナリオ 3 タンク市の攻防

★ロンド=ベルのエースが合流

攻陥スタート時、敵のオーラバトラーに對抗できる武器がフィンファンネルくらいしかない。アムロたちは前進させずにその場で待機させておこう。2ターン目にリューネとゲッターチームが現れるまでは耐えよう。●イベント：2P：味方の増援(リューネ、ゲッターチーム)登場。4P：味方の増援(ヤンロン、ゲンナジー)登場。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジェリル	リベアキット
アレン	プロバスタータンク
フェイ	リベアキット

分房 10 捕虜救出

★囚われの仲間を救出!

敵の本陣との間にちょうど広い森林地帯があるが、スタート直後に一気に森の中へと突入してしまおう。あとは寄ってくる敵を少しずつ倒していけばよい。ただ、ここで注意しなければいけないのは攻撃で敵を倒して、敵の数を6機以下にしよう。よく考えたら、あとという間にエマがやられてしまふぞ。●イベント：敵の数が6機以下になると、味方の増援(エマ)が登場。1E：敵の増援が出現。2E：敵の増援。7E：敵の増援。



- ▲この時点ではエマはお荷物なので、早めに安全なところへ。
- ▶クリア後はブルとアブルが仲間になる。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
エリス	リベアキッド

分房 11 シュウ=シラカワ

★絶対にシュウを倒しておこう

まず最初に「説力」を使ってグランソンの武器を封じ込めておこう。そうしないと一撃でほとんどのユニットが壊とされてしまふ。あとはスタート地点の街の上で待ってれば勝てるはず。●イベント：「いや、やめとくよ〜」選択でシナリア1へ。「とせーざんら!〜」選択で戦闘開始。シュウ撃破で敵撤退。

▶「説力」の増援はシナリアにのみ存在。説力をかけては戦力もダウンを減らして行く。

1/1	武器名	攻撃力	射撃	射程
シラカワのAアビ	シラカワのAアビ	1400	1-5	400
シラカワのAアビ	シラカワのAアビ	1000	4	420
シラカワのAアビ	シラカワのAアビ	700	3	400

属性	HP	HP回復	MP	MP回復	炎	氷	雷	風	毒	炎
必殺力	120(100)	必要なし								
回復力	50(250)	回復力	10%							

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シュウ	ハイオセンサー
サフィーネ	ミノフスキークラフト
クワトロ	高性能レーザー
ジェルト	マグネットコーティング
ライラ	リベアキッドS
カクロン	リベアター

分房 12 黒い三連星

★黒い三連星が仲間!

難しいシナリオではないので、サクッとクリアしてしまおう。せっかくスタート位置が街の上で、そのままの位置で待機してゆくのが最善の作戦。まあ敵の増援も何もないので簡単にクリアできるだろう。また、黒い三連星は仲間にしておこう。●イベント：「そうだな〜」選択でこのマップ。「ま、いいや〜」選択でシナリア13へ。「ま、せいぜい〜」選択でシナリア13へ。「ま、せいぜい〜」選択でシナリア13へ。「ま、せいぜい〜」選択でシナリア13へ。



- ▲黒い三連星は仲間にしよう。仲間になるだけで、シナリアのマップが楽になる。

シナリア13へ。

分房 13 ルオソール・暗躍

★落ち着いて包囲網を突破せよ

ルオソールのワナにかかり、シュドニアアス軍に囲まれてしまふ。だが慌てず、落ち着いて軍を北の森へ移動させ、それから北西にある街を目指して進めば勝てる。ルオソールは今回も2ターンが経過するといなくなってしまうので気にしなくていいが、ヤツのレベルは高いので、攻撃を当てて経験値を貰っておいてもよい。敵の数がそ多いもの、それを逆手にとって、のんびりと資金と経験値を稼いでおいて損はない。●イベント：2E：ルオソールは撤退。



- ▲ここでルオソールには手を出さないほうが懸命だが、敵に囲まれているが、落ち着いて対処しよう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シヨウ	リベアキッド

分房 14 カークスの目

★イベントマップが登場!

「マサキの聲」にも存在している、敵陣がないイベントマップになっている。第一王位継承者を持つフェイル王子が生きていたにもかかわらず、第三王位継承者を持つキララ王子を王位にさせようとし、陰からラウス支配をもくろむむカークス将軍。彼と話し合いの場を持ったリユネとヤンロンであったが、彼の考えは危険と判断し、今までともに戦ってきた仲間との戦いに、身を投じることになる。今後はさらに苦しい戦いとなるぞ。



今までは仲間と分け合っていたが、今では仲間と分け合っていない。

分房 15 セブ神廟を守れ!

★時間との勝負! 速攻で行け

10ターンという時間制限つきであるだけに、今までのように消極的に攻めては少々無理がある。よってここでは積極的に攻めていく。主戦場となるのはマップ中央部の平原とその横の池。地形効果があり期待できないぶん、敵の攻撃には慎重に対応しよう。●イベント：ゴージョークン仲間。3P：味方の増援(サッシュ)登場。8E：敵の増援。10E：ゲームオーバー。



- ▲10ターンという制限時間の中でも、落ち着いていこう。
- ▶長射程の敵の動きには十分に気をつけておこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ブンドル	プロズラントタンク
カットル	リベアキッド
アルナゴール	リベアキッドS

シナリオ 22 超魔装機エウリード

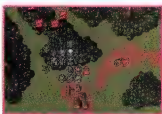
★同名マップだが難易度は上

シナリオ18とほとんど内容は同じだが、決定的な違いとして、敵の増援で現れるヴァルシオンの数が4機に増えていることがあげられる。つまり、敵の攻撃がいつそう厳しいものになってしまおうということである。攻略の方法はシナリオ18と同じでよいが、エウリードが出現したら、ヴァルシオンは無視して全員でエウリードを攻撃し、一気にクリアだ。

●イベント：初期配置の敵全滅で敵増援出現。カークスを撃破するとクリア。



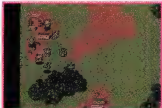
▲エウリードはヴァルシオンより強いため、エウリードを倒す！



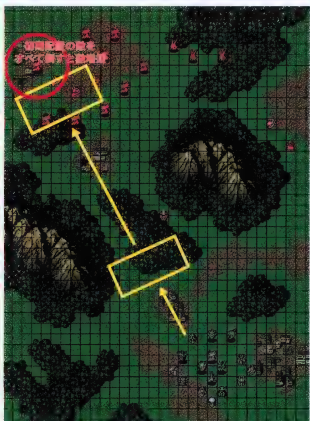
▲この辺りでじっと待って、初期配置の敵を迎え撃つといいぞ。



▲ゲッシュがカークスの手によって倒されると全滅イベントが発生する。



▲初期配置の敵の数が減ってきたら、自軍をこの辺りに移動させておこう。



シナリオ 23 呪われし者

★邪神の神殿で分身と勝負

邪神ヴォルクスの分身4体が相手のこのマップ。幸いなことにやつらはいきなり全部が相手わけではないので、落ち着いて1体ずつ相手にしていこう。このステージには戦艦ユニットがないので、補給と回復には細心の注意を払わなければならない。とくに邪神の攻撃力は高いので、回復にSPPを使ってしまおうと攻撃のときにSPPが使えなくなってしまう。敵の攻撃に対しては、EN消費を考えた基本的には回避を選択していこう。



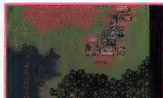
▲ヴォルクスの分身は、冷静に回避を繰り返して倒すのがいいぞ。

シナリオ 24 決戦

★もうひとつの最終決戦!

最強クラスの敵ユニット6機、しかも全員2回行動可能というきびしいシナリオ。まず初期配置の味方ユニットをすく近くまで待機させておこう。2ターン目になったら、アムロをすく西の森に待機させ、一気に近づこう。

●イベント：1E：敵の増援出現。2P：味方の増援登場。フェイルを倒すとクリア。



▲オトリとして、まずビルバインをこの辺りに待機させて1ターン目をやり過こそう。



▶2ターン目にはアムロをこの辺りに待機させてはほとんどの敵を引き付けよう。



▲敵を十分に引き付けたら反撃開始。狙うはフェイルの乗るデュラクシールただ1機!



▶デュラクシールの特殊能力に気をつけて、一気に畳みこみましょう。長期戦は不利です。

ギガマッチョ MUSESを追え!

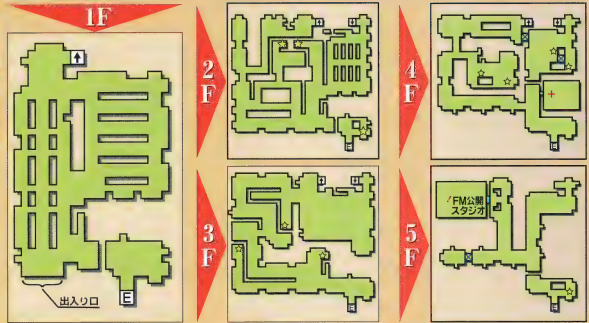
このダンジョンではボス戦がない。5FのFM公開スタジオへ行けば目的は達成する。ただし、全ラズルとマップが広く、最も手強いので、攻略アイテムはたくさん用意して行くこと。



ギガマッチョ 全体MAP

入手アイテム

- チューインソウル×3
- ダメージ
- 照原の実×1
- フィジカルカード×1
- 悪魔(リッチ)
- 宝箱
- ダメージ
- マジカルガード×1
- 悪魔(ラズブーチン)
- STRインセンス×1
- 留拳輪×1



CHECK POINT

カジノでお得アイテムGET!

ムー大陸でのイベントが終了すると、再びカジノが利用できる。カジノには、便利なアイテムや装備品がそろっているので、ぜひ利用しよう。また、どのゲームが稼ぎやすいのかを確認してみたので、そちらも参考にしよう。もちろん、自分が遊びたいゲームで稼ぎやすくなる勝手を広げておくことが前提だ。

☆マークが9個揃うと5000枚という膨大な数のコインを獲得できる。

1発狙いのキミには「スロット」がオススメ!

☆マークが9個揃うと5000枚という膨大な数のコインを獲得できる。



★運命は低いけど、手回しは早い!

コックツ派のあなたには「ブラックジャック」がオススメ!

配当は少ないが非常に勝ちやすく、5人全員で賭ければそれなりに稼げる。



★より確率に稼げる! たいてい高コシ!

CHECK POINT

ボズムディと解毒剤は必須

このダンジョンには、ココトリスやプロブなど、猛毒の効果を与えてくる悪魔が数多く出現する。もし、ボズムディや解毒剤が使えない状態で猛毒を受けると、かなり危険。4階にあるトリッシュの泉までは、回復手段がないのだ。そのため、必ず1人はボズムディを使えるペルソナを召喚し、念のため解毒剤もたくさん用意することをオススメする。



▲ココトリスのボイズンプレスは爆発! 遺跡したら出るのが前提かも...

出現悪魔

- イシュタム
- ネコマカ
- ココトリス
- オカージャリー
- ミナウリス

ムー大陸に比べると、新しく出現する悪魔が比較的少ない。それに比例し、奪もどんどん落くなる。強敵がそろっているぞ。

STAR キンナラ
Lv.15 HP132
短気、陽気、愚か

水撃系に強く、火炎系は無効。能力はさほど高くないが、味方全員のHPを回復する際の調べを頻りに使ってくる。侮らぬ態度と出現したときは、真っ先に倒さないと危険ことになる。

STRENGTH キヨヒメ
Lv.17 HP124
高傷、強気、愚か

火炎系を無効にし、根絶系を吸収する。また、マハラキヤやファイアブレス、マリンカリンなどを使うが、魔法をさげるとしまえば弱味。ほかにも手廻し、悪魔がいる場合は、そちらを優先的に倒そう。

HANGEDMAN ジャックス
Lv.17 HP138
強気、賢い

魔法の効果を待つかスリースペルがやっかいなだけで、それ以外に注意すべき点はない。レベルのわりに能力は低く、正攻法で戦えば倒し易い。飛具、火炎と魔法系に強い。

LOVERS ジャックフロスト
Lv.18 HP123
陽気、愚か

フリーザドプレスを集中的に使ってくる傾向がある。当然のことながら火炎系に弱いので、アヤな魔法で対処しよう。なお、もたらせるカーブの効果が少なく、カード集めの対象には不適当。

カス校白書

ムー大陸でギガマッチョ... (text continues)

寄り道MAP

in青葉区

ショップ街をはじめ、消防署やキスメット出版、珠間留TVなどの施設がある。キスメット出版ではゆき子の隣近という藤井と、そして珠間留TVではあのプラウンとイベント終了後は、消防署に入らなくなってしまった。



▲青葉通りのショップ街で装備と武器を買いそろえよう。

▼青葉公園の近くで「しゃべる花」の種を聞くことができる。

Character File プラウン



本名：上杉彦彦。前作ではノリの軽いキャラだったが、その性格は今も健在。高校時代にベルナ使用していた。

決して寛容しており、現在はマルチタレントとして活躍中。人気も急上昇中らしい。悪い親父キャラが必殺技。

青葉区MAP

クレール・ド・リュヌ			クレール・ド・リュヌ		
アイテム名	価格	攻撃力	アイテム名	価格	効果
トップルーン	8520	38	ウィッシュソーズ	1000	VIT+1
ガトリング・タイプ2	8280	38	エカガリッシュ	1000	STR+2
スペシャルミッション	10680	41	カスレ	1000	STR+8
メルトダスター	8370	38	プロジェット	1000	AGI+2
ハーメタルグローブ	10900	43	プラウンカード	1000	VIT+5
ペレックM3FR	9400	38	ブイヤベース	1000	STR+3
真剣護身剣	8800	38	パロディース	1000	AGI+4
ツインクレーパード	11900	43	ナヴァラン	1000	VIT+6

ロサカンディータ			W・SLASH		
アイテム名	価格	攻撃力	アイテム名	価格	効果
クッタヘルム	800	7	コービー	350	TEC+5
フルフェイスオーダ	2000	9	カウエゾレ	400	STR+6
レンティンプレート	1800	14	レンティン	300	AGI+3
ビブリスブーツ	4200	18	ハーフティニー	450	AGI+2
神聖聖柱	6000	20	サンドイチツ	700	STR+4
キングレックプレート	870	7	ビザリット	500	VIT+1
ハイロケットブーツ	2100	9	スライヴティ	980	TEC+1
ヒョウコックパンツ	3200	10	カウレイズ	700	TEC+7

青葉公園

悪魔の徘徊する公園を進め!

イベントはいいけれど、変種を確保しつつ、北側出口から野外音楽堂へと向かわる。音楽堂の裏口にはスタッフがいて、10000円を払って建物の中に入ることができる。

CHECK POINT 花と会話してアイテムGET!

公園付近(街マップ上)で聞ける「しゃべる花」の種を広めること公園内にある花と会話することができる。会話中には選択肢が出現し、正解を選ぶとアイテムがもらえるぞ。



▲選択肢を間違えると...

青葉公園全体MAP

- 解毒剤×2
 - 七色の閃光×1
 - 防汚リボン×1
 - チェインノック×3
 - 反動盾×1
 - 悪魔(カバンダ)
 - VITカード×1
 - STR-インセンス
- ◇は花の位置を示す。

公園南側

野外音楽堂

リサの行方を捜せ!

野外音楽堂に入るとイベント発生。その後、ボス戦に勝つと10分以内に「狂魔」を探り、暴走魔闘イベントへと移行する。

CHECK POINT リサを助けるがそれとも……

観客席で栄吉に話しかけると選択肢が登場。「助ける」を選ぶとボス戦を3人で戦うことに(※1)。「様子を見」を選ぶと5人で戦うことになるぞ(※2)。



▶「助ける」を選ぶと仲間限定イベントの直前でセーブできる

野外音楽堂全体MAP

入手アイテム

- VITインセンス×1
- 託籠(イベントアイテム)

対ボス攻略 VSプリンストラス

全体魔法の幅大なハマグナが威力なので、1人は必ずメラメディア。残りの4人で、地変系以外の合体魔法を連携して一気に勝負を決めよう。



▲ボス戦に強い魔法/ノリ/回復

出現悪魔

- ギンナツ
- レイシ
- ギンコヒメ
- ミナツウロツ
- ギンカク
- ギンツクワス
- ギンカク
- ギンカク

TEMPERANCE ファイアール

Lv.19 HP145
高機、賢い

攻撃力が高くて高機、突撃などの物理攻撃の威力はかなりのもの。特別な対魔法はないので、残り4人に注連つら正攻法で戦うしかない。敵数と戦術に強く、道具と地変系に強い。青葉公園から出現する。

JUDGEMENT エージェル

Lv.18 HP106
高機、勝か

基本的な能力が高いものの、ハマを捕獲に使ってくるため、神聖系に強いベルナナをつけているキャラは危険。階級魔法に頼みつつ、地獄系魔法も使う。ボス戦で、遠攻で戦おう。青葉公園から出現する。

MAGICIAN ファウスト

Lv.20 HP155
高機、弱気、賢い

野外音楽堂で登場。これまでで登場した悪魔の中で最も強い。高機、ファイヤーマジックウェルといった強力な魔法を使うので、地獄系魔法も使う。ボス戦で、仲間魔法にハマを使って倒してしまおう。

出現悪魔チェック式交渉リスト

[七姉妹学園～野外音楽堂]

ここでは、今回の攻略範囲までに登場した全悪魔のリストを一挙公開!
しかも、リストにある「喜び」と「興味」の欄には、コンタクトの結果を書き込めるようになっているぞ。ここに、悪魔が「喜び」と「興味」の反応を示す交渉方法をメモする、有効に利用してほしい。これがあれば、カード集めもぐっと楽になるはず。どんどんカードを集めて、強力なペルソナを召喚しよう!

表の見方		MAGICIAN エンブーサ		MAGICIAN デンダ		MAGICIAN フラクション	
右の表は、上から「悪魔のアルカナ」、「名称」、「属性」、「コンタクト」で得られるカードの枚数、そして契約成立時に得られる「フリータロット」の枚数を書いているぞ。		性格: 強気、真実 アルカナ: 12 フリー: 8		性格: 高慢、真実 アルカナ: 28 フリー: 17		性格: 高慢、強気、真実 アルカナ: 18 フリー: 26	
喜び	興味	喜び	興味	喜び	興味	喜び	興味
フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数
LOVERS ビクシー		LOVERS バック		LOVERS ロビンッドフェロー		LOVERS ジャックフロスト	
性格: 強気、陽気 アルカナ: 4 フリー: 3		性格: 強気、陽気 アルカナ: 10 フリー: 7		性格: 陽気 アルカナ: 17 フリー: 12		性格: 陽気、愚か アルカナ: 10 フリー: 7	
喜び	興味	喜び	興味	喜び	興味	喜び	興味
フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数
CHARIOT オーガ		CHARIOT ミノタウロス		STRENGTH アベフ		STRENGTH キヨヒメ	
性格: 短気、愚か アルカナ: 12 フリー: 9		性格: 短気、愚か アルカナ: 20 フリー: 15		性格: 強気、真実 アルカナ: 13 フリー: 9		性格: 高慢、強気、愚か アルカナ: 28 フリー: 17	
喜び	興味	喜び	興味	喜び	興味	喜び	興味
フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数	フリータロット	カード枚数

魔工場

MAP NO. 1

ほとんどのダンジョンは、クリアすると2度と中に入ることはできない。そうすると、その場所には出現している悪魔とも遭遇できなくなる。カード集めなどが不十分のままに進むことになってしまうぞ。そこで、救済措置として用意されたのが港地区にあるこのダンジョン。魔工場の神はいづつかみ城にこめられており、各区域ごとに数体の悪魔が出現する。最終的にはすべての

ストーリーが進むほど奥へと進める謎のダンジョン

この区域は搬入口まで。ここには、七姉妹学園～防空壕までに登場した悪魔が出現する。ペルソナの召喚に必要なカードが足りない場合や、経験値を稼ぎたいときにココを利用しよう。ちなみに、ストーリーが進めば、この区域の奥にも悪魔が出現するぞ。

魔工場全体MAP

この時点で入れられる区域が増えしていく。搬入口同様、ストーリー上の一定範囲内に登場した悪魔が出現するの覚えておこう。アイテムボックスも見つけたいので、しっかりとマップをチェックしよう!

▼出現悪魔の数が多いので、狙った悪魔が出るまでじっくり探索しよう。

▲出現時は、「01」の値しか出ないが、ただし、トリッシュの奥は入れる。

悪魔 (例外もあり) が出現するぞ。カーネーションはうってつけの場所というわけだ。中にはレアな悪魔もいるかもしれないので、足しげく通ってみよう。

▼出現悪魔の数が多いので、狙った悪魔が出るまでじっくり探索しよう。

魔工場・搬入口 出現悪魔

- ゴースト
- スライム
- ビクシー
- ボレターガイスト
- ガザファン
- ナイトメア
- ラタスク
- プロブ

- ハービー
- バック
- フアントム
- エンブーサ
- フアレグ
- アガシオン
- オーガ
- アベフ

- エリーニウス
- ニスロク
- ロビンッドフェロー

出入り口

搬入口へ

GRANDIA

今回はD1SC2の中盤までを一気に攻略! 前回に引き続き、本編のマップ攻略はもちろん、2つのスペシャルステージも攻略しているのをお見逃しなく!

グランディア

発売中 ▶ ¥5,800 (CD2巻) ▶ ゲームアーツ/ESP
RPG ▶ MC (1ブロック) AC (16対15) PS (2ブロック)

いよいよDISC2突入! 東エレンシアで新たな冒険が幕を開ける!!

攻略第2回目の今回は、DISC1の過半数からDISC2の中盤までを早速攻略。各マップの攻略では、冒険で得た知識を機軸の「はみだしグランディア」でひとりで探検しているの。より快適に冒険したい人はぜひ参考にしよう。また、DISC2に登場する2つのスペシャルステージにも、ボスとアイテムリストを中心にワンポイント攻略しているの。やりこみ度は高チェックだ。



▲ボスもおもしろい。エネルギーステージもやり応え充分。まだの人はチャレンジしよう!

ワンポイント

アイテムをフル活用してMPを節約しよう

アイテムの中でも、魔法効果のあるものは特に重要する。なぜなら、これらは道具として使うとMPを消費せずに魔法が使えらるからだ。特に、攻撃魔法系のアイテムは戦闘時に役に立つので、ダンジョンやお店で見つけたら必ずゲットしよう。



▲魔法効果のあるアイテムはMPの消費が少なくていい。ダメージも高くていい。

特別攻略 ジール砂漠にある2つの スペシャルステージをワンポイント攻略!!

ここで紹介する2つのスペシャルステージは、ジール砂漠に行ける間なら何度でも挑戦できる。高レベルの装備を整えてから挑戦しよう。

戦士の墓場

BOSS

拳王

拳王は「ヴァニッシュ」で、こちらのディガンなどの魔法効果を無効にしてくる上に、体力を自然回復する能力を持っている。したがって、防御を固めるだけ無駄なので、クリティカルや技・魔法を使って一気に攻めてしまおう。ただし、拳王が必殺技を使うときだけは、強弱コマンドで受けるダメージを最小限に抑えよう。



LV	42	HP	4776
EXP	9800	G	—

魔法・特技技 ●スピニック ●トルネード ●ヴァニッシュ



▲このマップには、ボスとアイテムが隠れている。

戦士の墓場アイテムリスト

- | | | |
|--------------|-------------|-------------|
| ヘヴィシールド (防) | 音速のクルマミ (道) | 耐火マント (防) |
| 高価な宝石 (防) | 戦士の鍵 (道) | 戦士の魂 (道) |
| エナジーチャーム (防) | いしへのメダル (防) | 全能の果実 (道) |
| 神速の小木刀 (武) | アイスブレード (武) | 武神の守り (防) |
| 全能の種 (道) | 金心玉 (防) | 赤い文字はボスから入手 |

夢幻の城

BOSS

城主の盃

城内にはいくつかの部屋があり、大広間を中心に繋がっている。各部屋は狭いので、セーブアイコンがある大広間を拠点にして探索すれば楽に攻略できる。ここで注意すべき敵はサラマダイルとピンクメイジ。サラマダイルは遠攻攻撃がまったく効かない。そのかわり、風・水・土属性の魔法に弱いので、ヒュスラッシュなどを揃えて倒そう。逆に、ピンクメイジは魔法に強く物理攻撃に弱いので、コンボとクリティカルで倒そう。



▲このマップを使って、スキルレベルを上げてからボスに挑もう。

城主の置かれてとにかく恐いのが、「テラリヤ」と「昏光線」。これを連続でくらうと全滅は必至なので、目と杖をキャンセルしつつ、技と魔法でラッシュをかけよう。特にジャスティンの持つ「Wブレイク」は、キャンセル効果が高いのでオススメの技だ。



	HP	MP	技
LV	40	40	40
HP	4500	4500	3000
EXP	2475	4950	2475
G	6000	6000	6000

特殊技 ●ゲテツウ ●昏光線 ●テラリヤ ●ライガ ●ヒュスラッシュ

夢幻の城アイテムリスト

- | | | |
|--------------|-------------|------------|
| 血塗られたナイフ (武) | ダークアーマー (防) | ガントレット (防) |
| デスマスク (防) | manaエッグ (道) | 戒めのムチ (武) |
| いかずの刺 (武) | | |

DISC 1も大詰め! アレントの手がかりを求めてツインタワーへ!!

攻略チャート

- 1 ツインタワー
- 2 ダイトの村
- 3 神隠し5丘
- 4 ダイトの谷
〜飛電の谷
- 5 海竜船
- 6 海賊の島
- 7 未開の森
- 8 カフィーの里

マップ 攻略

1 ツインタワー

ワンポイント

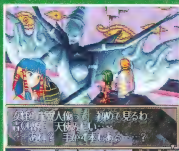
メテュダンサーに要注意!!

いきなりワープして出現するメテュダンサー。こいつが繰り返してくる「魔封ジダンス」は、くらうとパーティのほとんどが魔法を使えなくなってしまうので非常にやっかい。見つけたら先制攻撃を仕掛けて、コンボと魔法で早めに倒そう。



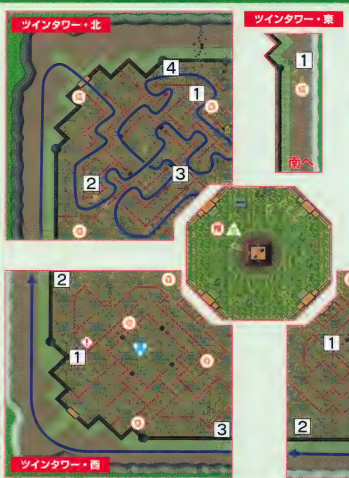
▲ツインタワーの北東部にある「魔封ジダンス」のメテュダンサーの出現場所

ツインタワー外周部は、東西南北の4つのエリアに分かれている。タワーの入口は、北門しか開いていないので、東でアイテムを取ったら外周から北へ向かう。西と南には、タワー内のイベント終了後、行けるようになるぞ。北・南・西には、通路の所々に隠れているシャッターがある。これに挟まれるとダメージを受けるので、これを利用して水のスキルを上げておこう。ツインタワー内部で出現する船は、トゲカマレじゃない。こいつは、「カエルの子守歌」さえ気をつけていればただのサコ。夜属性の魔法に弱いので「ヴァンフレーム」などで一撃1尽にしてやろう。ぼくれている3人と合流してツインタワーから帰るときに、西と南にあるアイテムを回収するのを忘れないように。



▲船は3人乗るぞ。神秘的な雰囲気。カエルの子守歌を覚えておこう。

▲ツインタワーの北東部にある「魔封ジダンス」のメテュダンサーの出現場所



ワンポイント

ガドインとスーの置きみやげはこう使い!

ガドインとスーが振付けたあと、預かり所の中に2人が隠れていたスキル経験値を、アイテム化したものがある。刀剣と魔法のスキル経験値はラップに、メイスの経験値はジャスティンに使うことでそれぞれのスキルレベルを上げるというぞ。



▲「スーの炎の魔法経験値1/3追加」がここで使われるぞ。

ツインタワーアイテムリスト

- ツインタワー・海岸
 - ① 遠攻の種 (道)
- ツインタワー・西
 - ① 奇妙な帽子 (防) ② 酒類の評 (道)
 - ③ 森林の隠行 (防)
- ツインタワー・西
 - ① 力の種 (道) ② 天使のダーツ (武)
 - ③ 秘技の解説 (道)
- ツインタワー・北
 - ① かまいたちの書 (道) ② ゲンキ草 (道)
 - ③ 即死の隠行 (防) ④ 復活の秘石 (道)
- ツインタワー・東
 - ① 魔法の解説 (道)

マップ
攻略

7 未開の森

道の両側に生えている植物の中で、周りと色が違うものは通り抜け可能だ。道に迷ったら、色が違う植物を探してみよう。また、地面に大きな花がある

から要注意。これに乗ると離れた場所に飛ばされてしまう。もし、飛ばされてしまったら、着地地点をマップでチェックしながら出口を目指そう。



1) ゲンキ草 (道) 2) ヨミの復活薬 (道) 3) 走りの種 (道) 4) 水の護符 (防)



1) 黄金の秘薬 (道) 2) 魔力の種 (道) 3) リーフシールド (防)



1) トルテの草笛 (道) 2) 雷神の怒り (道) 3) ノロノロ草 (道)



チェック!

●この道で注意したいのがスイートアゲハ。この敵の種が出してくる「産卵はたき」は、くらうとダメージを受ける上に混乱を引き起こしてしまうのだ。混乱したキャラは、隊友に攻撃する危険があるので、スイートアゲハの体が光ったらすぐにキャンセルしよう。

●未開の森に生えている植物の中には近づくダメージを受けるものがある。これを利用して、水のスキルレベル上げるのはもうおなじみだけど、ここではラップのスキルレベルを上げよう。

BOSS

トレント

トレント戦で警戒する必要があるのはフラワービームだけ。この技はビームの直線上にいなければダメ

ジを受けない。各キャラを固まらないうように配置したら、炎・稲妻属性の魔法を連発すれば勝てるぞ。



	トレント	炎	花
LV	25	24	22
HP	2249	1366	1385
EXP	2000	1000	1000
G	2900	1800	1800

特殊技・	●眠りガス	●フラワービーム
------	-------	----------

東エレンシアを横断！ 新たな仲間も加わり、冒険はさらにヒートアップ!!

攻略チャート

9

石の森

10

柵いの塔

11

カフーの里

12

ジール砂漠

13

ジールバトン

14

サバナ原野

15

プリナン高原

16

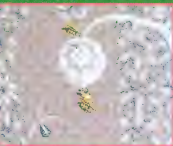
レーヌの村

マップ
攻略

9 石の森

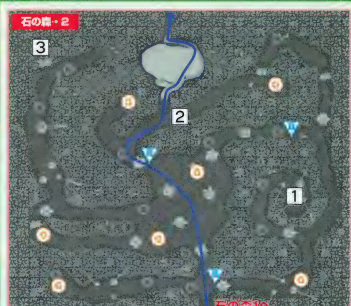
石の森は未開の森とマップの構造が似ている。違うのは、近づくとダメージを受ける植物がないことぐらい。ただ注意したいのが、スタート地点の近くにある旧カフーの村付近だ。ここは魔原が覆ら並び、マップが入り組んでいるので迷いやすい。バードビューア

アイコンで位置をチェックしながら先へ進もう。また、ここにはバフメータアップ系のアイテムが4つあるので、全部取って柵いの塔へ向かうように。



▲敵が待ち伏せしている場所があるので、常に周囲を警戒しながら進もう。
◀植物があつて隠れなさうに見えるが、実は向こう側へ行くことができるのだ。

石の森・2



石の森1へ

1 吹雪の護符(防) 2 草もち(道) 3 守りの種(道)



NEW CHARACTER

ラップ

ラップは素早さが高く、また疫病・毒・麻痺の耐性レベルも高い。そのうえ弓・刀剣・短剣を使えるので、近距離戦も中距離戦もこなせるのだ。ジャスティンに次ぐオールマイティキャラと言えるだろう。



▲離れたところからの攻撃は格好な得意技。

ワ ン ポ イ ン ト

アリゲーターで 経験値を稼げ!

アリゲーターは1匹あたり300ポイントもの経験値を持っているおもしろい敵。石の森・2の中央部に出現するので、見つけたら即戦いしよう。



▲アリゲーターが近づいてくるまで早退強心得よう。



1 生命の種(道) 2 マナエッグ(道) 3 マヒの護符(防) 4 守りの種(道) 5 魔力の種(道)

はみだし
グランディア

石の森から本格的にパーティに参加するラップ。彼が持っている技の中でオススメなのが【誘導投擲】と【分身斬り】だ。2つともコマンド決定から発動までの時間が短く、攻撃力、IPダメージが高いのでボス戦で非常に使える。武器スキルを鍛えてSPの上昇を増やし、上記の技を常に複数回使えるようにしよう。

マップ
攻略

10 禍いの塔

塔内部屋に入ったら、まず2階に上がり、制御室のコンピューターを壊そう。次に1階のコンピューターを壊すと3階へ行けるようになるぞ。3階は、ボスへの階段がある部屋以外は、全ての扉が閉まっている。ブラグスーツを取

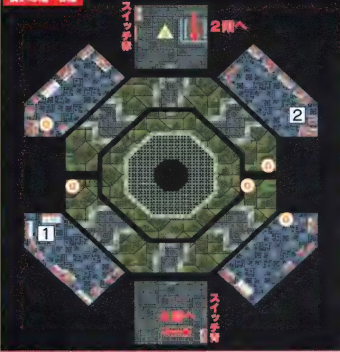
るならスイッチ赤の右を、ワクテンを取るならスイッチ青の右をオフにすればいい。ただし、アイテムを取ったらスイッチ青を左右ともにオンに戻しておくこと。そうしないとセーブアイコンのある部屋に戻れなくなるぞ。

禍いの塔・1階



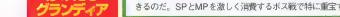
① 走りの種 (道) ② ワクテン (道)

禍いの塔・2階



① ブラグスーツ (防) ② ワクテン (道)

禍いの塔・3階



① ブラグスーツ (防) ② ワクテン (道)

NEW CHARACTER

ミルダ



ミルダは、攻撃力が高くHPもほかのメンバーに比べて倍近くある、ガドインタイプのキャラ。ただし、ガドインと違って魔法が一切使えないので、戦闘時はコンボと技が中心になる。「ミルダキック」は、消費SPが少なく攻撃力が高いのでオススメの技だぞ。



◀「ミルダキック」はフィールド上の敵を一掃するのにもってこい。

禍いの塔・4階



① ホームランハンマー (武)

BOSS

ガイアバトラー

ガイアバトラーは攻撃のほとんどが物理攻撃なので、戦闘が始まったらまずディガンを囓えて防御レベルを上げよう。攻撃で注意したいのが、右手が持つ「レイスブレッド」。これは全体攻撃で威力も高く、くらうとパーティ全員のHPがゴッソリ持

っていかれる。幸い、右手は魔法攻撃に非常に弱い。「レイスブレッド」をキャンセルしつつLV2~3の攻撃魔法を連発すれば簡単に倒せるはず。右手を倒してしまえば、あとはHPの高いザコのようなもの。本体に集中攻撃をかければ楽勝だ。



	本体	右手	左手
LV	30	30	30
HP	2473	1708	1972
EXP	3100	1300	1300
G	3900	1950	1950
特殊技・魔法技	●毒ガス ●ライトニング	●レイスブレッド	●コンビネーション

マップ
攻略

14 サバナ原野

サバナ原野は東と西に分かれていて、かなり広さがある。マップの所々にあるバードビューアイコンで、パーティの位置をチェックしながら

進まないといけないので要注意。また、フィールド上にある岩の中には、シザーロックが隠れているものがあるので崩してはできるだけ近づかないようにしましょう。ちなみに、レヌの村へ行くだけなら、東のマップに行く必要はない。しかし、東にはパラメータアップ系のアイテムがあるため、なるべく東を取っておきたい。

▲サバナ原野は、常にフェニックスを参照しているため、注意しないと不意打ちをくらうぞ。



サバナ原野・東



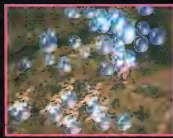
1 全能の種 (道) 2 ノロノ草 (道) 3 マナエッグ (道) 4 秘技の種 (道)



1 マナエッグ (道) 2 紺碧の秘薬 (道) 3 秘技の種 (道)

ムーニャで水スキルを大幅アップ!

ムーニャは眠らせた敵の数だけ経験値がもらえる。サバナ原野で出現する敵は、どれも魔法に弱いので、ムーニャで一撃に5~6匹眠らせることができるのだ。敵を眠らせたなら逃走し、また戦闘になったら眠らせる。この繰り返しで水のスキルを稼くことができるぞ。



▲魔法レベルによるが、1グループまとめて眠らせれば30ポイント以上稼げる。

ブリナン高原でレベルアップを狙え!

●ブリナン高原は、敵のLVが29~31と高いわりに強くないのでスキル経験値を稼ぐのに最適。スキル経験値は、スキルレベルよりも敵のレベルが高ければ高いほど多く獲得できるのだ。LV31のマウンテンエイブは絶対のカモ。パーティ全員の各スキルレベルを上げておこう。また、スペシャルステージがつかうと嬉しいから、ここで鍛えてからチャレンジするの一手だ。



▲わざとレベルの高い魔法で攻撃したほうが、スキル経験値を稼げるぞ。



▲マップ中央部には敵がいっぱい、経験のためにもしっかり鍛えよう。

今回マップ攻略できなかった
場所の全アイテムリスト

14のシールド状態で入るエナジーリングは、フリナキカバに攻撃時の50%回復量が増える便利なもの。防をよく使うジャスティンに装備させておくといい。

● 神隠しの丘	● 海賊の島	● ジール砂漠・北	● ブリナン高原・北
● 神隠しのほころ	● 海賊の島	● ジール砂漠・北	● ブリナン高原・北
生命の種 (道)	なないろ昆布 (道)	サボテンのとげ (武)	我懐のクルマミ (道)
● 神隠しの丘	生命の果実 (道)	ヨミの復活薬 (道)	かんじき (防)
銀の錠 (道)	涙の宝石 (道)	サボテンアーマー (防)	力の種 (道)
ゲンギ草 (道)	守りの種 (道)	エナジーリング (防)	
金の錠 (道)	※このマップは、壊クリアすると一度と来れないので、取り忘れないように!		
転送の玉 (道)			
嵐の塵行 (防)			
		● ジール砂漠・南	● ブリナン高原・南
		守りの種 (防)	生命の種 (道)
		ギールソード (防)	炎の刺 (武)
		アムクレット (防)	爆裂の塵行 (防)
			サイレントソード (武)

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS II

～天上の門～

ヴァンダルハーツII

～天上の門～

発売中 ▶ ¥5,980 コナミ
S-RPG ▶ MC(2ブロック)

今回はゲームの中心となる、戦闘部分を徹底攻略！ これさえ読めば、どんなステージでのバトルも恐くないぞ。

ストーリー序盤の戦いを徹底攻略!!

敵味方のユニットが同時に動くデュアルターンシステムを採用し、従来のS・RPGとは一味違う戦闘が楽しめる。「ヴァンダルII」の今回の攻略では、そのデュアルターンによるバトルの基本戦術と、各敵討伐ステージでの主眼点を解説していくぞ。また、使用可能な技の種類やアイテムの位置なども掲載したので参考にしてほしい。

アイテムGETの基本「解錠」をお忘れなく!

ステージ上にある宝箱を開けるためには、「解錠」の技が必要だ。この技はボウウィーンナイフにセットされているぞ。また、ステージ上の隠しアイテムを見つけるためには、アンニューダガーにセットされている「探索歩行の印」が必要だ。

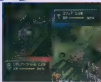


宝箱の扉は「解錠」の技によって開けることができる。隠しアイテムがここにはあるぞ。

デュアルターンバトル必勝法

敵の行動順番を把握しよう

デュアルターンバトルでは、味方ユニットと敵ユニットが同時に行動を開始する。しかし、どの敵討伐ステージでも、最初の1ターン目は移動するだけでターンが終了することが多いので、このときに敵がユニットを動かす順番をよく観察しておこう。基本的にこの順番は変わらない。ただし、再攻撃や攻撃系の技が使える敵ユニットには要注意。これらの敵ユニットの攻撃範囲内に、味方ユニットが入っている場合は、他の敵ユニットよりも先に攻撃を仕掛けてくるので、気をつけよう。

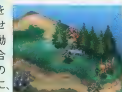


この順番で敵の行動は進んでいく。この順番を覚えておくと、再攻撃や攻撃系の技が使える敵ユニットには要注意。



敵の攻撃を読み、ダメージを回避しよう

敵の行動順番がわかったら、その敵が攻撃を仕掛けようと思われる味方ユニットを行動させよう。効果範囲の狭い技や直接攻撃などは移動することで避けられるぞ。特に直接攻撃の場合は、移動範囲内の体力が少ない味方ユニットの背面や背後からの攻撃を仕掛けてくる。ゆえに、体力の少ない味方ユニットは優先的に移動して攻撃を回避する必要があるぞ。



▲敵の攻撃は回避して、こちらのダメージを当てるのが基本だ。

行動後のユニットをフォローしよう

行動終了後のユニットは移動して攻撃を回避することはできない。味方ユニットへ攻撃が集中しないように、残りの未行動ユニットでフォローすることは重要だ。特に有効なのは、敵のユニットを弾き飛ばす方法だ。同じ場所に敵味方双方のユニットが同時に移動してきた場合は、WEIGHT(重量)の数値が大きいユニットが、その場所へ移動でき、数値の小さいユニットは弾かれてそのまゝ行動終了となるのだ。味方ユニットを攻撃しようとする敵の移動先を予測して、数値の大きいユニットを移動させて弾き飛ばそう。



▲行動が終了したユニットに、攻撃を仕掛ければ、移動による攻撃回避はないので、攻撃が当たりやすくなる。



▲戦闘が終了した後に獲得できる金額も倍になる。装備を充実させるために、全員が生き残ることを心がけよう。

第1章までに使用可能な技一覧

さまざまな武器にセットされていたり、アイテムなどで使うことができるようになる技の数々。第1章終了時までには使える技を一挙大公開だ。

技名	2	1	0	ダメージを与える
爆弾投げ	2	1	0	ダメージを与える
炎の暴風	5	0	本人/本人	HPの回復
雷の轟き	4	0	0-2	ダメージを与える
成長促進の印	-	-	-	熟練度が多く入る
雷神剣	3	2	1	ダメージを与える
火炎乱舞	5	0	0-2	ダメージを与える
行方不明の印	-	-	-	味方がユニットを倒すたびにEPがアップ
陣角ひ払い	2	1	0	周囲4方向にダメージを与える
霧氷投げ	2	1	0	ダメージを与える
霧氷の束	4	0	0-2	ダメージを与える

技名	4	0	本人/本人	HPの回復
命の星	4	0 <td>本人/本人</td> <td>HPの回復</td>	本人/本人	HPの回復
凍結促進の印	-	-	-	熟練度が多く入る
雷の轟き	3	2	1	ダメージを与える
雷の轟き	5	0	0-2	ダメージを与える
輝煌地獄	6	0	0-2	ダメージを与える
応戦	5	0	0-3	EPがアップ
角飛突き	2	1	0-2	ダメージを与える
陣角ひ払い	5	0 <td>本人/本人</td> <td>HPの回復</td>	本人/本人	HPの回復
熟練促進の印	-	-	-	技熟練度の獲得率が倍になる
かまいたち	5	0	0-2	ダメージを与える

序章から第1章の終わりまで全ステージ攻略!



▲ゲーム画面にも表示される目標を正確に読みながら、アイテムをゲットしよう。

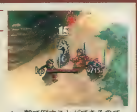
ここからは、第1章終了までの全ステージを攻略していくぞ。特に前期ステージについてはマップを掲載し、買い物でオスメの進行ルートを示しているのを参考にしてほしい。また、敵陣営にもける注意点のほかに、ステージ上の宝箱(📦)や隠しアイテム(🔑)の座標も紹介しているの、取り逃さないように。アイテムの座標にあるカッコ内の数値は、(vertical)の座標、horizontalの座標)を表しているぞ。

1 ロザースの丘

まずは基本操作に慣れよう

最初の戦闘ということで、敵味方の数も敵数。敵も一撃で倒せるし、もし攻撃を受けたとしてもダメージが少ないので、安心して戦うことができるぞ。このステージでリアルタイムバトルに慣れておこう。

📦 ヒントカード(1, 22, 22)



▲一撃で倒すことができるので、深く考えなくても倒せるぞ。



▲弓などの武器は、段差があると攻撃距離と威力がアップするのだ。

2 マスタ渓谷

段差をうまく利用しろ

高台から下へ向かうステージなので、弓や投げ武器などで敵ユニットの上から攻撃すれば、一方的にダメージを与えられる。ただ、宝箱が谷の下にあるから、先に敵を倒してしまおうとアイテムが取れないので注意。

📦 ぎつち(1, 0)、ヒントカード(2, 10, 10)



▲レベッカでダメージを与えながら、他のメンバーでドムをさせ。

3 ユタ平地西

味方の使い分けが重要

このステージから弓を装備したレベッカが仲間になる。ただし、レベッカはヘルプキラーなので、いくら敵を倒しても経験値はもらえない。レベッカには他のメンバーの経験値稼ぎのサポートをさせよう。

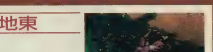
📦 レベッカ(15, 20) 📦 トレド(15, 15) 📦 ヒントカード(3, 10, 11)

4 ユタ平地東

効率よく敵を倒せ

ここに登場する敵のうち、ダークバード以外はステージ上の茂みに侵入することができる。これを利用して、安全な茂みの中から、レベッカの弓攻撃でダメージを与えて、他のメンバーで敵を倒していこう。

📦 コプリンのたて(4, 5) (14, 21) 📦 ヒントカード(4, 13, 14)



▲茂みの中に入れるのは、レベッカのよき身軽な装備の場合だけだ。

5 ダンジウの森

ニコラに頼りすぎな

このステージから参加するニコラはレベッカと同じヘルプキラー。いろいろな技も使えて強力なキャラだが、彼に頼っていると他のメンバーに経験値が入らないので、ここではニコラ以外の3人で戦いを進めよう。

📦 かぞくま(0, 20) 📦 ノバキユ(0, 14)



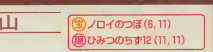
▲ニコラばかり戦闘をさせると、倒す敵がいなくなってしまうぞ。

6 カタオ山

エグワームに注意

このステージは、山を登りながら戦うことになるので、敵に頭上をとらぬように注意しよう。ここではヘルプバントとヒドシンセクトを倒してから、ニコラを少し先走らせる。そしてエグワームにダメージを与えた後、他のメンバーでドムを倒そう。また、宝箱を取る場合は、取り終わるまでダークバードを生かしておく必要があるのぞ気をつけよう。

📦 ノロイのつば(6, 11) 📦 ぬひみつのちす(12, 11, 11)



▲このステージの宝箱を開けるためには、軽装の敵を倒さなければならない。



▲ヘルプバントやヒドシンセクトは、ダメージを減らすことができる。

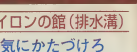
7 領主バイロンの館(排水溝)

集中攻撃で一気にかたづけろ

ジャアントラットは応急処置を持っている上、攻撃には毒属性があるので、少々やっかいだ。ラットとの距離を見ながら引きつけて、行動終了したら、残りの味方ユニットで集中攻撃を仕掛けて一気に倒そう。

📦 ジャアントラットの集中攻撃を喰らわないようにしよう。

📦 カットラス(14, 20) 📦 ハルビリット(15, 5)



▲ジャアントラットの集中攻撃を喰らわないようにしよう。

8 領主バイロンの館(大広間)

コシモの攻撃をかわせ

コシモの使うダークサークルは、強力な技でたれば勝ち目はない。常に移動してコシモの攻撃をかわしながら、攻撃を仕掛けていこう。そうすれば、ダークサークルは一切当たらなから、簡単に勝てるぞ。

📦 ハーブ(4, 9)



▲場所を変えながら攻撃するのが、この戦闘での決め手だ。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
陽光炎	4	30	1	0	ダメージを与える															
ソニックウェーブ	6	0	0-2	0	ダメージを与える															
旋風炎	3	38	1	0	ダメージを与える															
ヘブラスアロー	5	10	2-4	0	ダメージを与える															
ヒートブレイム	5	10	2-4	0	ダメージを与える															
通電	6	15	2-4	0	ダメージを与える															
ソウルフレーム	6	15	2-4	0	ダメージを与える															
炎の印	-	-	-	-	武器攻撃に「毒」の属性を追加															
神の杖	7	20	2-4	0	ダメージを与える															
イロメニス	7	21	2-5	1	ダメージを与える															

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ヘルプバント	5	10	2-4	0	ダメージを与える															
飛燕	5	10	2-4	1	ダメージを与える															
ハンターアロー	5	15	3-4	0	ダメージを与える															
電撃連打	6	15	2-4	0	ダメージを与える															
ゴーストクローブ	6	15	2-4	0	ダメージを与える															
油菓の印	-	-	-	-	武器攻撃に「雷」の属性を追加															
ハリガンショット	7	24	2-4	1	ダメージを与える															
シャドースカル	7	25	2-4	0	ダメージを与える															
空軍の印	-	-	-	-	武器攻撃に「風」の属性を追加															
ヒーリング	3	0	0-6	1	HPの回復															

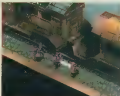
9

鉄道路

敵を前後からはさみこめ

登場する敵の数が多いため、味方のみならず敵も強いので、強引に戦っても楽勝ははずれ。ただ、後方から攻めるバイクは1人で敵と戦うことになるので、敵の攻撃を回避しながら攻撃を心がけよう。

⑤ ハルビレト(4, 53) ⑥ ファイアリング(4, 35)



▲ユーリーの装備がバイクの物になる。旅行道具などを装備しよう。

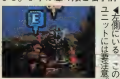
11

バーター平原

二手に分かれて攻撃を

このステージでの勝利条件は愚突のゴトを倒すこと。右奥の愚突をそのまま倒しに行ってもいいが、その場合、左側のユニットから魔法攻撃を仕掛けられる危険性が高くなる。まずは左の敵と右手前の敵を二手に分けて倒して、その危険を取り除く。左側の敵を倒したら、右奥に集結して、残ったゴトを集中攻撃で倒そう。

① おもひ(9, 28) ② ノロイのつぼ(1, 28)
③ サングラス(1, 12)、ヒントカード5(11, 13)



10

ルクサル村

敵の魔法攻撃に注意しろ

右のマップで示したルートをとったり、村の入口付近の敵を集中攻撃で倒し、その状態から奥へと進んでいく。その際、あまり味方ユニットが空撃しているから、左から寄ってくる敵ユニットの魔法攻撃のエジキとなるので注意すること。ここでは、段差ギリギリのところは味方ユニットを向かわせ、移動しながら魔法攻撃をかわそう。こうして敵のMPを消費させて、技を使えなくするのだ。そしてこの敵以外を倒したら、アイテムを取るためのユニットをそのまま奥へ進ませる。残りの味方は待機して、アイテムを取った後に行きついたら、集中攻撃で残った敵1体を倒そう。



▲アイテムは村の奥の宝箱から取る。

⑤ カットラス(4, 24)
⑥ グレイブ(16, 24)
⑦ ヒートナ(15, 17)
⑧ ヒロドモント(7, 13)

▲この口は奥に近づくと敵の攻撃を受ける。奥の口は奥に近づくと敵の攻撃を受ける。奥の口は奥に近づくと敵の攻撃を受ける。



▲2体以上が集まっていると、敵が魔法攻撃を仕掛けてくる。移動は慎重に。



13

ガスタ砦

行動順番を把握せよ

まずは、砦の上にいるギルティとマリヤたちを合流させることが先決。彼らの行く手にも敵ユニットがいるので、この敵に攻撃を仕掛けるタイミングが重要だ。最初のターンで敵の行動順番を把握して、彼らを動かすタイミングを考えよう。彼らに近づくと敵が倒せたら、移動して、下の部隊と合流。残りの敵を集中攻撃で倒しながら、宝箱のアイテムなどを取る。

⑤ アイズリング(15, 12)、シルバメック(15, 2)
⑥ スピードシューズ(15, 12)、ゾル(6, 27)



ポルタ川

移動はゆっくりと慎重に

川に架かっている橋を渡るのが勝利条件。しかし、どんなに橋に急いでいとしても戦闘を避けることはできない。敵の魔法攻撃に注意しながら、集中攻撃で敵を倒そう。敵を全滅させてから、橋を渡れば安全だ。

⑤ イガイガ(14, 28) ⑥ まほうじてん(14, 17)、レザークラフ(1, 11)



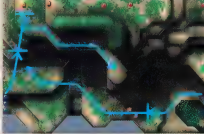
13

クメヌの谷

攻撃をかわしてすばやく合流

部隊が分散されているので、早く合流させたいが、ブラトの部隊を移動させるときは頂上の弓攻撃に注意したい。敵ユニットの段差が高いため、敵の弓攻撃の距離と威力がパワーアップしているからだ。ここは崖からなるべく遠い場所を移動するようにし、弓攻撃範囲を回避しよう。敵の攻撃範囲にオトリを置き、移動でその攻撃をかわさせるのも手だ。主人公たちの部隊をそのまま待機して、崖から近づいて来る敵を倒そう。合流したら崖を登り、残りの敵を倒してい

▲弓攻撃の範囲はなるべく遠くを移動させてすばやく合流させていこう。



く。その際、弓を持った敵ユニットと純粋のソープの位置の確認は忘れず。特に、ソープの移動範囲は広がり、油断しているとおっという間に近づかれて、攻撃されるぞ。

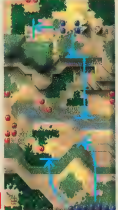
⑤ ゴプリンのたて(18, 8)
⑥ ヒントカード6(33, 1)
⑦ こうらんのつぼ(33, 8)

敵	名前	HP	MP	攻撃	防御	備考
敵	ダークムーン	13	0	0-7	2	ダメージを与える
敵	エンジェルビート	14	0	0-7	2	ダメージを与える
敵	ヒーリングアプ	15	0	0-7	2	HPの回復
敵	解錠	0	0	1	1	宝箱を開ける
敵	深窓歩きの印	—	—	—	—	移動後に足元のアイテムを発見
敵	氷凍変化	2	15	0	0	ダメージを与える
敵	魔力強制斬り	0	20	1	0	ダメージを与える、MPを奪取
敵	炎弾斬り	3	28	0	0	ダメージを与える
敵	高スリング	5	0	0-2	0	ダメージを与える
敵	キューパー	8	0	0-1	0	毒しげれ状態の回復

15 ゴートケ原

使節団の魔法を有効に活用せよ

まずは向かいの高台にいる使節団に敵を近づかせないこと。使節団の使える魔法攻撃を集中させれば簡単にはずだ。その間に主人公たちの部隊を高台から下へ移動する部隊と、高台から母などで攻撃する部隊を分ける。そして高台の下へ集まって来た敵を、使節団の魔法で援護しながら倒していく。さらに、主人公たちの部隊の方向へ集まってくる敵も、上からの弓攻撃を浴びせれば、アッと言う間に倒せるはずだ。




● **ふうせん(153, 1)**

16 バーム山脈

高台からの攻撃に注意せよ

このステージで一番やっかいなのは、左側の高台にいる投げ武器を持った敵ユニット。上からの攻撃を避けるために全員を右側に寄せ移動し、前方の敵と戦おう。しばらくすると敵の方から寄ってきてくれる。



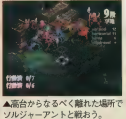
▲右側に寄せれば、高台の敵ユニットを引きつけられる。

● **つるはし(5, 14)** ● **てこのマラカス(23, 8)**

18 鉱山刑務所 地下4層

頭上からの弓攻撃に注意

このステージで問題となるのは非常に高い高台。この高台の上にはシューターアタックがあり、その攻撃範囲に入ったらとにかく攻撃を仕掛ける。下のリジューアタックと戦闘は、この弓攻撃の範囲に注意せよ。



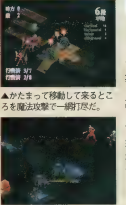
▲高台からなるべく離れた場所でもリジューアタックと戦おう。

● **バハバア(21, 0)**

17 鉱山刑務所 地下3層

弓・投げ武器で攻撃しよう

このステージに限らず、地下に登場するリジューアタックは、複数の数がまとまって接近してくるので、集中攻撃や魔法攻撃などを利用すると、効率よく倒すことができる。また、このステージはスタート地点が高台になるため、弓や投げ武器で下にいるアタックダメージを与えておくと、さらに倒しやすくなる。下へ下りられる場所へ積極的に敵を倒し進めていくと必然的にステージ中央の高台にいるシューターアタックの設置もしたユニットがいると、高台をうりに移動できる。敵の再攻撃に悩まされることなくシューターアタックを倒すことが可能だ。スーツを装備をしたユニットがない場合は、シューターアタックの攻撃範囲外で待機していると、高台から下りてくるので、近づいてきたところを取り囲めれば簡単に倒すことができる。空箱をまだ倒していない場合は、もちろんすべて倒してから倒すようにしよう。



▲高台で距離と威力がアップする、弓・投げ武器を適用しよう。


▲味方が集まってきたら倒そう。

● **サンダーリング(15, 20)**
● **ピロドマント(9, 7)**
● **ひみつちす(13, 20)**
● **さとりよし(9, 13)**

19 鉱山刑務所 地下5層

集中攻撃で一気に倒せ

まずボスアタックの攻撃範囲ギリギリのところ全員待機。魔法攻撃などである程度体力を削った後、近づいて集中攻撃で倒す。ボスアタックに直接攻撃をできるのは3人までなので、攻撃力の高いユニットを選びよう。



▲ボスアタックの攻撃範囲内で倒しながらの攻撃も有効だ。

● **ハイバア(3, 8)**

20 鉱山刑務所 地下6層・神殿

体力回復の技をセットしておこう

階段を上り、狭い通路での戦いとなるため、どうしても敵の魔法攻撃を受けやすい。どうも魔法攻撃を受けながら、被害を少なくするために、最初から部隊を二手に分けておこう。そして両サイドの部隊を各倒壊していき。また、それ方はヒーリングライトなどの回復魔法が使えるユニットを配置しよう。回復力のユニットはなるべく後の方に待機して、絶対に敵の魔法攻撃に巻き込まれないようにする。



▲ダメージを減らした方が回復しやすくなる。

● **インセクトボウ(0, 24)** ● **ゴブリンのたこ(14, 24)**

21 鉱山刑務所 刑務所内

ブロックメイクを利用しよう

このステージの敵は、味方ユニットよりも高い場所にいるユニットが多い。こちらからの直接攻撃が届かないので、MAP左下の場所へブロックメイクで足場を築き、そこから高台に上がっていく。スーツ系の装備のユニットなら足場を気にせず移動できるので、高台の上の手持つ敵ユニットを攻撃して、上がってくる味方のウォローができる。正面から近づいてくる敵は、集まったところを魔法攻撃で倒しながら、集中攻撃で倒していくとよい。



▲高台から倒すユニット

● **キューポーション(7, 7)**

種類	HP	攻撃	防御	特殊	備考
兵衛の移動	6	0-2	0	ダメージを与える	
転倒の術	15	0-30	0	味方ユニットと位置を入れ替える	
敵の手当て	5	0-1	0	HPの回復	
防御	5	0	本人	1ターンの間、ダメージ半減	
体力回復の印	-	-	-	毎ターンHPを15回復	
敵の光線	5	0-1	0	EPがアップ	
兵衛の交換	9	0	1	敵方武器の交換	
移動の	10	0	本人	1ターンの間、攻撃の回避率がアップする	
敵の移動	10	0-1	0	HPの回復	
特	5	0-1	0	遠距離にする	

種類	HP	攻撃	防御	特殊	備考
毎敵倒	8	0	0-1	0	敵の状態にする
遠射(パンチ)	4	20	0	0	ダメージを与える
魔法の弾	6	22	0	1	指定味方ユニットの周りにダメージを与える
ブロックメイク	3	30	0-4	3	箱を作る
ブロックブレイク	0	0	0	0	箱を壊す
天候の複製	15	0	0-1	0	HPの回復
ミニマムリターン	22	0	0-6	0	スモール状態の回復
アンチクリップ	16	0	0-6	0	スリッパ状態の回復

※リスト中の「特」は、特殊武器を表しています。

YOKOHAMA GRANDPRIX

誰にも負けない勝利への走りを実現

コース攻略&Bestセッティング

負けると先のシナリオに進め
ない。真実の戸の予選と本選。
この2つを勝ち抜くための必
ずとセッティングを徹底的に
検証していくぞ!!

横浜GPの予選は6th nightと7th nightの間
に、本選は9th nightと9th Midnightの間に開催
される。この2つのレースはどちらも2位以
内に入賞できないと、その時点でゲームオー
バー。ここでは、横浜GPを勝ち抜くための
セッティングとテクニックを公開! なお、
本選は自分のマシンで走ることができず、箱
根で手に入れた「GT-RACEマシン」で走るこ
とになる。扱いが難しいマシンだがテクニク
スを磨いて挑戦しよう。また、各コラムの番
号は、コースマップの数字と対応しているぞ。

▶予選が突破できない場合は、予選
を再度チャレンジするか、1日目の
夜に戻ることができるのだ。



◀最終的なライバルはN.R.の本選。た
だし、早い段階から2位以上をキープ
していないと、入賞は難しいぞ。

YOKOHAMA GRANDPRIX コースMAP



予選 オススメセッティング はコレだ!

非常に難易度の高いコースで、スピン
や衝突がどうしても多くなってしまっ
た。だから、中回転域の加速を重視し、なお
かつ最高速もライバルの串に劣らないセ
ッティングにしたい。ということで、6th
nightまでに手に入るユニット/パーツ
を使ったセッティングが右の表だ。

ユニット	ユニット	パーツ
DIA-350EVO OR H26B-TT32	Venus&Mars, T5000, Cracker, LoComp-1, Simple-Tech, Flat-Out, BoreUp/200, HiCam L/2	
Seven-FD	Wing-E, Carbon-GT, CFRP, G-Effect, B Die/20, B Die/30	
type-14Q	Patriot, SpeedTech-R, GPS-NAVI, Mad-Sports, CarbonStrut, NBK-Sports, C Die/20, C Die/30	

1 第1コーナー



スタート直後のコーナーは、ライバル車が
一回となって突っ込んでくるので、ここをう
まく回ることが予選
通過のポイントだ。
ブレーキを使い、
200km/h前後のスピ
ードでコーナーに入
る。その後、ドリフ
トが決まれば、160
~180km/hのスピ
ードでコーナーを回
ることができるのだ。

▶ナビゲーションの表示が出たら、
軽くブレーキをかけて減速する。

▲すぐにアクセルを戻し、サイド
ブレーキを引いてドリフトしよう。こ
とができるのだ。

2 連続S字コーナー

S字コーナーが2つ連続した形のこのコー
ナー、ドリフトは使えないが、アクセルワークだ
けで、高速のまま抜けることが可能。ナビゲー
ションの表示が出たらアクセルから指を離す。
ハンドル操作で車の向きを変え、素早くアクセ
ルオン。次に曲がるときはまたアクセルオフ。
この繰り返しでコーナーを回れば、ブレーキを
使わずに200km/h前後のスピードで、連続S字
コーナーをクリアできる。コーナーの最後はドリ
フトが使えないので、高速で回ることが可能だ。



◀アクセルをオンでオー
ドリフトは使えない。ス
ピートは素早く変えたい。
ドリフトは使えない。

3 鋭角コーナー



横浜GPコース最大の難関と言えら
れるこのコーナー。ヘタに中・高速でコー
ナーを回ろうとすると、ガードレールに
張り付き、結局はライバルに差を付けら
れてしまう。このコーナーではライバル
たちも思い切り減速するで、100km/h
前後の低速でコーナーを回るのが正解だ。

ショートカット
可能!! Pick
UP

この鋭角コーナーは、バカ正直に前
面を走らなくてもよい。コーナー内側
の壁石に乗ったほうが、ほんの
少しだがショートカットになるし、回
転半径が大きくなるのでドリフ
トもかなり
楽できるのだ
試してみよう。

▶コース内側の壁石に乗ると、
ドリフトを成功させやすくなるぞ。



Pick UP ココで精習!! 走り屋の聖地を攻めまくれ!!

最終的「HOLY ROAD」は、イベント
バトルでも頻りに使用する。ということ
で、積極的にこのコースでバトルしよう。
このとき、車のセッティングは低速・中回
転域の加速を重視した「X00」。そして
シャシーはドリフトのしやすさでFRか4
WDにして、足まわりはワインディング
用の柔らかいエアサスペンションに替えよう。



このコースは走り屋の聖地

ユニット	ユニット	パーツ
DIA-350EVO OR H26B-TT32	Baby-Gang, T5000, Cracker, LoComp-1, Simple-Tech, Titan-SC, BoreUp/200, HiCam L/2	
Seven-FD	Wing-E, Carbon-GT, CFRP, G-Effect, B Die/10, B Die/20, B Die/30	
type-14Q	Patriot, TigerFoot, GPS-NAVI, Mad-Sports, CarbonStrut, NBK-Sports, C Die/20, C Die/30	

4 2連続直角コーナー



▲2連続の直角コーナーをノーミスでクリアできれば、ライバルに大きく差を付けることができる。



▲ドリフトが決まれば、壁に向かって170km/h以上のスピードでコーナーを回る事ができる。

スピードの出る直線を、2つの直角コーナーでつなげるコーナー。

200km/h程度のスピードでコーナーに突っ込み、アウト・イン・アウトのドリフトを決めれば、高速でコーナーを抜けることができる。ライバルを引き離す最大のチャンスがここにある。

5 鋭角コーナー

このコーナーも、200km/h程度のスピードでコーナーに突っ込んで大丈夫。ナビの表示が出たら、アクセルオフでスピード調整。ハンドルを切ったらアクセルを戻してドリフトしろ。ハンドルの切りすぎたり、タイヤのグリップがなくなってきた場合は、アクセルをまたオフにして、ハンドルの操作で車体姿勢を立て直そう。170km/h以上のスピードをキープた。



▲コーナー直前で車をコースの外側へ減速、ナビの表示が出たら減速、少しきつめにハンドルを内側に向けて切る。

6 高速コーナー

鋭角コーナーを抜けたあとは長い直線が続くので、車のスピードはかから上がっている。そのため、それほどきつくないコーナーだが、思い通りに曲がれない人もいるだろう。そんな場合は、思いきり減速してゆっくり曲がるのがベストだ。でも、せっかくなスピードを落とさたくないという人は、アクセルから指をはなした状態で、ハンドルの操作だけで回るといい。アクセルから指をはなしてれば、タイヤのグリップが戻るので、ハンドルの操作だけで簡単に曲がれるのだ。うまくいけば180km/h以上のスピードで曲がれるぞ。



▲ナビの指示が出たら、アクセルから指をはなしてドリフト。ハンドルの操作だけで回るといい。

7 最終コーナー

前のコーナー(⑥高速コーナー)を抜けた直後にアクセルオフで減速。もちろん、ブレーキは一切使用しない。その後、ハンドルを切った直後にアクセルを再び戻してドリフトを決めよう。壁に向かってなければ、150km/h以上のスピードでコーナーを回れるぞ。



▲アクセルを戻さずにドリフト。アクセルを戻さずにドリフト。

8 シケイン

最終コーナーを抜けたあとのシケインは、アクセル踏みっぱなしで回ることができる。ここを抜ければ、本コースで一番スピードの出る直線だ。素早く最大速度に持っていくため、ここは絶対に減速しちゃダメ。テクニクはまったく必要ないので、アクセル全開でコーナーに入るとして、ハンドルの操作だけでクリアしよう。



▲ハンドルを切った直後、サイドブレーキを少しだけ緩めよう。

上級者はドリフトで Pick UP

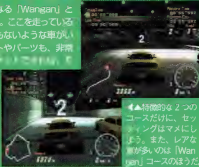
テクニクに自信がある人は、ドリフトを使い200km/h以上のスピードでコーナーを回ることに挑戦しよう。やり方は、ノーブレーキでコーナーに突っ込み、ハンドルを切った瞬間に、サイドブレーキをチョン、とほんの少しだけ緩めればいい。

Pick UP ちなみに本戦は…

本選では最終から使用権を譲り渡した「GT-RACEMAN」で参加することになる。そのため、マシンコンプリートは一切できない。このマシンは高速重視のセッティングがされている。従来の立ち上がりやハンドルの応力はあまりよくないが、見えとおこす。ただし、ローエンジン回転はでは不足、高速の安定性はバツグン。コーナーでは減速、それ以外はアクセル踏みっぱなしで進む。

Pick UP ルール無用の高速バトル! 宝庫だ! HIGHWAYバトルコースの

9thMightnightに先行可能になる「Wangan」と「New C1」の2つのHIGHWAY。ここを走っている車の中には、今まで見たこともないような車が入る。当然、持っているユニットやパーツも、非常なレベルだ。このコースでは、9thMightnightの完成も夢じゃない。ただし、そう簡単には進められない。ユニットのレベルアップを兼ねながら、気度を押し出そう。ちなみに下の表組は、「Wangan」コースがメインのマシンセッティングだ。



▲9thMightnightのコースだけに、セッティングはマシが多い。また、レアな車が多いのは「Wangan」コースのようだ。

ユニット	パーツ
F-5L12	Venus&Mars、Iron-Man、TC-15、LoComp'2、Hunaudiers、Neptune-SC
Scuderia 12	Wing-C-5、Carbon-C、CFRP、G-Effect、B Diet-10、B Diet-20、B Diet-30
type-F12	Final-Weapon、RS-Wizard、GPS-NAV1、Mad-Sports、CarbonStrut、NBK-Sports、C Diet-20、C Diet-30

HIGHWAYバトルコース

Wangan COURSE



最高速の攻撃にビクビクするコース。車を左下の表組のセッティングにしていれば、このコースでは無敵を誇れるはず。ちなみに、タイムを監視するのであれば、「TC-15」の代わりに「DoubleImpact」を装着して、中回転域の加速をスムーズにしておけよう。このコースには、「Scuderia」や「BlackDragon」といった、レアな車が走っているのだ。

New C1 COURSE



クネクネと曲がった環状線。コースとしては、非常に難易度が高い。各コーナーのほとんども、アクセルワークとドリフトを回ることができる。しかし、ブレーキでしっかりと減速しないし、曲がれないコーナーもあるので、低・中回転域の加速を考えたセッティングをしておくこと。ここでは、9thMightnightに、橋本、等々力とのイベントバトルが発生する。

物語もクライマックス! 終盤ミッションを大攻略!

ACE COMBAT 3 electrosphere

第4勢力「ウロボロス」の登場で物語は急展開!?
いよいよクライマックスに突入! 終盤11ミ
ッションを徹底攻略! 分岐ルート、達成度を確認
して、すべてのエンディングを目指そう!!

今回の攻略では、終盤の11ミッションについての分岐ルートと任務内容を徹底解説。物語も佳境に入り、分岐によって意外な展開になっていくぞ。ぜひすべてのルートをクリアし、物語の真の姿を見てほしい。

エースコンバット3 エレクトロスフィア

発売中 ▶ 6,800円(CD2枚組) ▶ 7月
STC ▶ MG (2ブロック)、AC (2855)、AJ、NC

終盤戦共通! 攻略基礎知識①

武器の チェンジ

特定のミッションでは、そのミッションを終了させると、装備選択などを省略してそのまま次のミッションが始まってしまいます (Damage Controlから、Broken Wingsに進む場合など)。こういった状況でも「[装備を変更し直したい]」と思った場合には、一度ポーズをかけて「[LEAVE MISSION]」を選択し、任務をいったん中断してしまおう。任務前のメニュー画面に戻れるので、ここで装備を選び直すことができるぞ。



↑ 特定の任務を終了してしまえば、この任務を選択し直したいなら、いったんポーズをかけて「[LEAVE MISSION]」を選択して中断してしまおう。
↑ 「[LEAVE MISSION]」を選択すると、任務前のメニュー画面に戻れるので、ここで装備を選び直すことができるぞ。

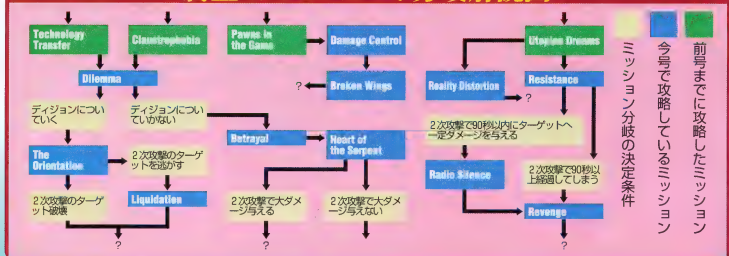
終盤戦共通! 攻略基礎知識②

スフィ ルナ 攻略!



終盤では、巨大空母スフィルナの対抗が、4ミッションも待ち受けている。どのミッションで対決する場合でも、スフィルナには①下部、②右の翼、③左の翼、④後部、と3つの弱点(破壊するべき場所)があって、「①を破壊したら次は②……」という具合に各弱点が順々に攻撃可能になっていくぞ。イージーモードなら強攻撃(上の写真)でも十分に勝てるけど、反撃を受けたくない場合は安全策(下の写真)で攻めよう。

終盤ミッションルート分岐解説図

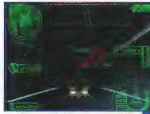


ミッション攻略

最終局面直前の11ミッションを徹底研究!!

任務内容をCHECKし達成度Aを目指せ!

それでは、最終の11ミッションについて、詳しく攻略していくことにしよう。ここでは新号までと同じように「敵攻撃（分歧）の内容確認」「攻略ポイント解説」「達成度Aをとる条件」の3つを軸に、任務内容を詳しく見ていく。なお、最終では巧みな動きをする敵が多く、適度な位置からロックオンしてミサイルを発射したにもかかわらず、ミサイルが振り切られてしまうことも少なくない。Vol.112でも軽く触れたが、ミサイルは「タンク」と一気に発射せず、「タンク・タン」とわずかな間を起さながら、2発ないし3発を連続して使うようにするといい。このほうが、命中率は格段と高くなるのだ。



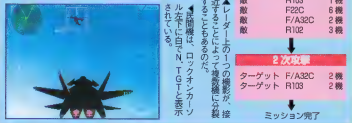
▲最終では、適度な飛行距離を使う敵機が数多く登場。ミサイルは、連続的に数発使うようするのがコツ。

達成度を意識すれば、プレイの手伝いも可能。ぜひ、狙ってプレイしてみよう。

Damage Control

民間機は撃ち落とさないように!

使用可能機体はSu-43のみ。空中戦のみのミッションなので、標準タイプのミサイルを装備しよう。敵機の中には編隊を組んで飛行して、自機が接近すると扇状に分かれて攻撃してくるものもいる。散り散りになる前に、ガンガン破壊するようによろ。達成度Aを目指すなら、ターゲット以外の敵を最後までターゲットを狙うようにするといひ（時間は達成度Cに影響しない）。なお、白の表示が目印のN.TGT（民間機）を2機以上撃墜してしまうと、達成度は強制B以下になってしまうので注意すること。また、もし達成度にこだわらないなら、ターゲット機だけを撃墜していればOK。民間機の撃墜も気にくなく大丈夫だ。



攻略キーワードチェック

ターゲット	原則としてミッションクリアするうえで破壊が必須の敵。
敵	ターゲット以外の敵。破壊しなくてもミッションクリアは可能。
N.TGT	ノンターゲット。破壊してはいけない対象物。
破壊数	破壊した敵機や敵施設の数。原機の破壊した数は含まない。
ミッション	ミッションの内容に応じて与えられる、プレイ内容の評価。A~Dの4段階（またはA~Cの3段階）で評価され、その結果はデブリイング画面で確認できる。

Broken Wings

空中戦を制しよう

使用可能機体はSu-43のみ。前のミッション、Damage Control同様、標準タイプのミサイルが任務に一番適している。登場する全敵機がターゲットという、ちょっと特殊なステージで、達成度はクリアまでにかかった時間によって決められる。効率的にターゲットを破壊するには、前号までに解説してきた、宙返りを多様した敵機のバックへの効率的な回り込みと、ロックオンキャンセル切り換えを使ったミサイルの連続使用の2つがキーポイント。後者の要領は右の連続写真でも解説しておいたので、まだマスターしていない人は、この機会に使いこなせるようにしておこう（ミサイルが命中する状態でロックオンをかけてミサイルを発射すれば、ロックオンキャンセルを解除しても、ちゃんと命中させられるのがミソ）。あとは、キミの腕と努力次第で達成度Aも夢じゃないぞ。

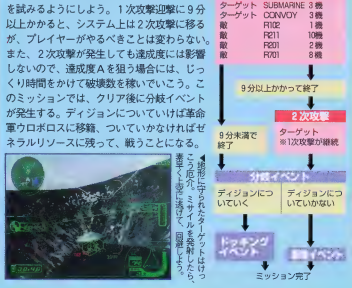
ロックオン切り換えをフル活用しよう!!



Dilemma

崖への衝突に注意

地上（正確には水面上）のターゲットを破壊するのがメインのミッションだけに、自機はF/A-32Cがお勧め。ミサイルは投下型弾頭が一番有効だけど、この兵器を使いこなせないという人は対地識別ミサイル（標準タイプのミサイルでもいい）を装備していい。フィヨルド地形に守られたターゲットには、それぞれ低空飛行で近づくルートが存在する。無理して上空から狙うのはミスのもとなので、攻撃しきれないルートから接近を試みよう。1次攻撃迎撃に9分以上かかると、システム上は2次攻撃に移るが、プレイヤーがやるべきことは変わらない。また、2次攻撃が発生しても達成度には影響しないので、達成度Aを狙う場合には、じっくり時間をかけて破壊数を稼いでいこう。このミッションでは、クリア直前に分歧イベントが発生する。ディジョンについていけば革命軍ウロボロスに移籍、ついていかなければゼネラルフォースに残って、戦うことになる。



Betrayal

キースと競比!
1機でも多くの敵をしとめよう

使用できる機体はXFA-36Aのみ。ポイントになるのは空中戦なので、標準タイプのミサイルを装備している。このミッションでは、ストーリー上の演出として、画面が乱れたり、レーダー表示が一部無効になったりする。もともと、取り立てて対策が必要なものではないし、これらの現象による達成度などへのペナルティもまったくないので、演出の一種と割り切ってしまっても構わない。気になる達成度は、敵機の破壊数で決められる。たくさんの敵が登場する1次攻撃では、僚機のキースも敵機をガンガン撃墜していくので、ここでの達成度は事実上「キースとの競比」になっている。できるだけ効率的に敵を撃ち落とすようにしよう。2次攻撃ではセロリーに沿って、ターゲット以外の敵を破壊してから戦艦を撃墜すればOK。なお、N.TGTを1機でも破壊してしまうと、達成度がC以下になってしまうので注意!

▶一定区域は、画面などにノイズが走るが、気にする必要はない。敵機への攻撃に集中しよう。

達成度をチェック	
A	N.TGTを破壊 破壊数50以上
B	壊さない 破壊数49~45
C	破壊数48以下 かつN.TGTを破壊
D	破壊数45以下 破壊数でキース 上まわる

1次攻撃	
ターゲット	R101 5機
ターゲット	R102 5機
ターゲット	R103 5機
ターゲット	R201 5機
ターゲット	R211 5機

2次攻撃	
ターゲット	CARRIER 2機
ターゲット	CONVOY 4機
敵	GUN 4機
敵	MSSL 4機

ミッション完了

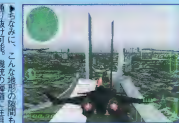


The Orientation

道路&ビルを破壊しまくろう

達成度をチェック	
A	2次攻撃のターゲット破壊 破壊数32以上
B	2次攻撃のターゲット破壊 破壊数31~20以上
C	2次攻撃のターゲット破壊 破壊数19以下
D	2次攻撃のターゲットを逃がす

特に注意! 道路やビルを破壊するだけで達成度が上がるので、このミッションでは道路やビルを壊すことが重要です。

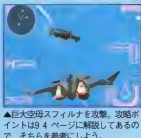


使用できる機体はXFA-36Aのみ。地上施設の破壊がメインのミッションだけど、装備は標準タイプのミサイルでとくに問題はないはず。ミッション中にはディジョンが何度が破壊対象の指示が出されるけど、これは演出のひとつに過ぎない。ターゲットを破壊する順序はプレイヤーが自由に決めて構わないぞ。ビルなどの建造物のひしめく場所を低空飛行することが多くなるけど、こんな場所では機銃を利用すると地形に接触するかどうかの判断もつけやすくなる。一見接触しそうな場所でも、機銃が正面の地形に当たっていないなら、そのまま真っすぐ進んで大丈夫なので覚えておこう。達成度Aを狙うなら、1次攻撃の間にはターゲット以外の敵を叩いておくのが鉄則。2次攻撃では、1分30秒でターゲットが逃げ去ってしまうので、ターゲット撃墜に全力を注ぐ必要があるのだ(逃げられなくてもミッションクリアにはならない)。ちなみに、1次攻撃にかけた時間は、達成度には影響しないぞ。あと、もしLiquidationに進みたい場合には、2次攻撃のヘリはわざと逃がしてしまおう。

Heart of the Serpent

ナイトレーベンと対決!

使用できる機体はXFA-36Aのみ。装備は標準タイプのミサイルがベストだ。攻略のポイントになるのは、1次攻撃のスマイル(U14053)、と2次攻撃のナイトレーベン(X49)それぞれへの攻撃シーン。標準タイプのミサイルは、敵機との距離がおよそ2400m以内になるとロックオン可能になるので、ミサイル発射のタイミングの目安として、達成度Aを目指すなら、1次攻撃か2次攻撃の間にはターゲット以外の敵機を7機以上吹き落としておくこと。達成度Cにこだわらないなら、護衛機は無視して、ターゲットだけを狙っていいだろう。ただし、3分以内にスマイルにダメージを与えることができるか否かが達成度にも影響してくるので注意しよう。



▶巨大空母スマイルを攻撃。攻略ポイントに4ページに解説してあるので、そちらを参考にしよう。

達成度をチェック	
A	3次攻撃でターゲットに3分以上 内でダメージを 与える
B	破壊数8以上 破壊数7~4
C	破壊数3以上
D	2次攻撃で3分以上かかる

1次攻撃	
ターゲット	U14053 1機
敵	XFA-36A 6機
敵	R103 2機
敵	SU43 2機

2次攻撃	
ターゲット	X49 1機
敵	U14053 1機

ミッション完了

▶ナイトレーベンを撃墜。動きが速いから、スマイルを撃つときは注意しよう。



Liquidation

ミサイルの破壊が最大のポイント

使用できる機体はXFA-36Aのみ。装備するミサイルは標準タイプで構わないけど、2次攻撃に備えて機銃は必ず大口徑の機銃を選択しておこう。1次攻撃は敵艦隊の破壊がメイン。本誌Vol.110でも解説したとおり、戦艦(SUBMARINEなど)は艦橋が弱点になっていて、ここを破壊すれば戦艦に搭載された砲台も一緒に破壊されたのと同じな状態になるので覚えておこう(例えば、GUNとMSSLを1門ずつ装備した戦艦を撃墜すれば破壊数+3となる)。達成度Aを狙うなら、1次攻撃の間にはターゲット以外の敵をできるだけ撃墜して破壊数を稼いでおくこと。2次攻撃の間にはターゲットになるのが巨大ミサイルのSAM。これにはミサイルがロックオンせず攻撃は機銃で行うことになるぞ。また、このミサイルは2次攻撃開始から1分30秒で自爆であるスマイルに命中してしまう。それまでにミサイルに近づき、破壊するためには、上下方向からではなく必ず後ろから接近し、目でターゲットを捕えるようにしよう。

達成度をチェック	
A	破壊数37以上
B	破壊数36~25
C	破壊数24以下

1次攻撃	
ターゲット	SUBMARINE 6機
敵	R103 10機
敵	R211 4機
敵	S.WARSHIP 2機
敵	GUN 4機
敵	MSSL 4機

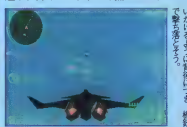


▶戦艦は艦橋を狙うのがセロリー。艦橋を破壊すれば、戦艦に搭載された砲台などもいっしょに破壊される。

2次攻撃	
ターゲット	SAM 1機

ミッション完了

▶1次攻撃はミサイルの撃墜がメイン。機銃は必ず大口徑の機銃を選択しよう。



Reality Distortion

墜落ミスにも注意

使用できる機体はR-103のみ。ミサイルは、標準タイプを選んでおくのが無難だ。夜間ミッションなので、どちらが空でどちらが地面か見失いやすい。小まめにセレクトボタンを押し続け、機体の傾きの修正を繰り返すようにしよう。敵機の中には、Damage Controlでも紹介したような「自機が接近するとバババ」しながらも登場する。そんな罠は広範囲に散ってしまう前に手早く攻撃すると、全滅させる手間も少なくてすむぞ。達成度Aを狙うなら、ターゲット



▲機体が押弾つくなったら、セレクトボタンを押し続けよう。

1 次攻撃	
ターゲット	XFA36A 6機
	Su37 10機

2 次攻撃	
ターゲット	UJ4053 1機
	F103 1機
敵	Su43 2機

ミッション完了

達成度をチェック

A	2次攻撃で90秒	破壊数17以上
B	以内にターゲット	破壊数16~9
C	ターゲット	破壊数8以下
D	2次攻撃で90秒以上かかる	

Resistance

重要な分岐ポイント

使用できる機体はR-103のみ。装備するミサイルは、標準タイプが最適だ。達成度Aを狙うなら、ターゲットとは別に護衛機も1機以上撃墜する必要がある。また、このミッションの先にはルート分岐があり、2次攻撃を1分29秒以内に終了させればRadio Silenceに、1分30秒以上かければRevengeへ進む。達成度Aをとり、なおかつRevengeに進むことはできないので、すべてのエンディングを目指す人は必ず準備しておこう。



▲達成度Aを狙うなら、ターゲット以外の敵もガンガン倒しておこう。

達成度をチェック

A	破壊数31以上
B	破壊数20~27
C	破壊数28以下

分岐ポイント

1 次攻撃

ターゲット	Su7	4機
ターゲット	R101U	2機
ターゲット	TANK	10機
敵	GUN	6機
敵	MSL	2機

2 次攻撃

ターゲット	Su7	2機
ターゲット	Su43	2機
ターゲット	FACILITIES	2機
ターゲット	TANK	4機

ミッション完了

Radio Silence

速攻が基本! 迅速に敵を叩け!

使用できる機体はR-103のみ。装備するミサイルは、迷わず標準タイプを選択しよう。このミッションに課たわけではないけど、スフィナと対決するときは、周回の護衛機がかかり邪魔な存在になる。ある程度護衛機を撃墜してからスフィナに立ち向かうか、護衛機は無視してスフィナへの攻撃だけに集中するか、自分なりにやりやすい作戦で攻略してみよう。ただし、このミッションでの達成度は時間によって決まるので、達成度Aを狙うなら、ターゲットだけマトを殺して攻略したほうが賢明だ。3次攻撃では、シンシア機との悲しい対決が待ち受けている。ストーリーの展開からすると、何かに選択肢が隠れているように思われるけど、残念ながらここでは唯一のターゲットを撃墜する以外にクリアする方法は存在しない。心を鬼にして、シンシア

1 次攻撃	
ターゲット	UJ4053 1機

2 次攻撃	
ターゲット	XFA36A 1機
ターゲット	Su43 4機

3 次攻撃	
ターゲット	F103 1機

ミッション完了

達成度をチェック

A	3分58秒以内にミッション完了
B	5分58秒~4分にミッション完了
C	6分以上かかってミッション完了

Revenge

護衛をかいくり、スフィナを撃沈せよ!

Resistanceから続くスフィナとの対決に決着をつけられるミッション。使用できる機体はR-103のみ。ミサイルは、もちろん標準タイプを装備しよう。ここでは、登場する敵をすべて破壊しないといけない。初期状態では、敵は2部隊に分かれているが、マップ上のほうにいる部隊にまっすぐスフィナのもんでいけば、自然にすべての敵機と出会うことができる。ちなみに、「エコーン3」では原則として敵の戦闘機のものに当たり判定がないんだけど、スフィナは例外的に当たり判定が設けられているのに気づいてたかな? 当たり判定は見た目よりかなり小さく設定されているけど、万一接触すると一発死なので注意!



▲スフィナの周囲に群がる敵機。目についたらガンガン撃ち落とそう。

達成度をチェック

A	破壊数11以上
B	破壊数10~3
C	破壊数2以下

2 次攻撃

ターゲット	UJ4053 1機
ターゲット	XFA36A 1機
敵	F103 2機
敵	Su43 2機

ミッション完了

Pick up!

『エコーン3』ファン必見! オマケ要素満載の
『エースコンバット3 エレクトロスフィア』
with Append Disk

発売!

メディアファクトリーから「エコーン3」ファン特製の、ステキなアイテムが発売されるぞ! これは音楽CDとPS用CD-ROMの2枚で構成され、音楽CDにはナムコサウンドチームによるゲーム未使用曲を含む「エコーン3」サウンド全

28曲を収録。PS用CD-ROMには、ゲーム本編のCGムービーが好きなように鑑賞できるムービープレイヤーモードや、本編に敵として登場したあの最新鋭機が使えるようになるとスペシャルセーブデータ収録。これは見逃さないぞ!

見逃さバツグンのムービー



この機体は……

イカすムービーと音楽を鑑賞! もちろんゲームの楽しみも倍増!

8月26日発売!! 価格2,800円

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

第2弾!

最強キャラ作成への道 筆記試験&学園祭カード!

今回は、筆記試験問題と学園祭カードの入手場所一覽に加え、ひなたとティファニーの“恋愛成就” 攻略をお届けするぞ!

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ カプコン
対応ACT ▶ MC (1ブロック)、DS (AC対応版)、PS (10ブロック)、MT

最強キャラ作成攻略第2弾となる今回は、「マニアクな問題ばかりで難しすぎる!」と大評判(?)の、筆記試験の全問題から、パラメータを大幅にアップできる学園祭カードの入手場所一覽&選択肢に加え、人気キャラのひなたとティファニーの全移動イベント&正解選択肢を大公開してしまおう。ラブラブ攻略と盛りだくさん! これさえ読めば、最強キャラの称号も大好きなあのコのハートも、すべてキミのものになるぞ!



▲「ジャスティス」ファンでも、クリアするのめんどくさいとされている筆記試験の全問題を一挙に大公開! これだけで全問正解も夢じゃなくなる?

▼ラブラブ攻略では、ひなたとティファニーの全移動イベントと選択肢を紹介するぞ! これだけで確実にアイテムがもらえるぞ!

強い男は
恋上手!



気になる2人を 徹底ラブラブ攻略!

最強キャラを目指すときに、もっとも重要なのが5種類のパラメータ。このパラメータをアップさせる方法のなかでも、登場キャラからもらえるアイテムは大編成アイテムかつアップ期待できる。アイテムは、好感度の高さによって発生する「突発イベント」でもらえることが多いため、移動イベントで登場キャラと仲よくなるコトが重要。そこで今回は、ひなたとティファニーのイベントを大紹介! この攻略を参考にして、アイテムと一緒に彼女のハートも奪っちゃえ!



ひなた

友だちじゃなく、女の子として……

活発で異性を感じさせないのがひなたの能力。しかし、ひなた自身は1人の子としてほしいようだ。このため、イベント時の選択肢では、彼女が女の子であることを意識した選択肢を選ぶのが正解。これを守れば、きっとキミの気持ちに応えてくれるハズ。



ティファニー

いつもノーテンキじゃないキ

思ったことを何でもストレートに口に出し、周りを感わせるティファニー。そんな彼女は、恋愛に関して、もっごく積極的なのだ。こちららもストレートに気持ちぶつければOK。ただ、彼女のズレた感覚についていけるだけの余裕は必要かも。

4月21日 教室

放課後の教室では、ひなたとランが流し飯の話をしていた。先輩って、いつもホーっとしてると水泳はバカにしているや。物いらしい。気をつけよう。



▲贈り物で盛り上がる2人。ただし、ひなたの贈り物は断罪!

6月16日 教室

教室へ行くこと、委員長とひなたにケーキを愛用し誘われて。喫茶店で2人の食後に圧傾されたら、明日も食べに行く約束をしてしまうのだった。



▲たとえ興味がなくても、快くOKするくらいノリのよさも必要。

5月19日 教室

放課後に教室へ行くと、英語先生がティファニーの奇妙な日本語に手を焼いていた。頭痛を訴える先生の代わりに、日本語を教えることに……。



▲日本語は直らなかつたけど、ティファニーと楽しむ時間を過ごせよ。

7月1日 教室

教室の前でティファニーにプールに誘われる。しかし、そのプールとは学校のプール。今は水泳部が練習中だ!……流し飯に聞いてみようかな?



▲水泳部員も、ティファニーの水着姿が見たいらしい。慎重でいいころ。



黒い瞳のノア

Cielgris Fantasm

イベントを効率よくこなしていくことが、ディスティーン救出への近道だ。そこで、これだけは押さえておきたい重要なイベント発生条件をパッチリ教えるぞ。

黒い瞳のノア ~Cielgris Fantasm~

発売中 ▶ ¥5,800 ▶ ガスト
RPG ▶ MC (1ブロック)、DS (AC対応)

イベント発生条件大公開!!

ゲーム前半で、特に重要度が高いイベントを厳選して、発生条件とその結果を紹介。いくつかのイベントが続くものに関しては、最初のきっかけとなるイベントの発生条件を記した。イベントをたくさん発生させるコツは、いろいろな場所に行くこと。封印魔法入手のため、すみずみまで回ろう。

厳選重要イベント

旅立ち~いいひと

条件 ▶ ゲームスタート後、シャムール村で『村を出る』を選択し、工業都市ベルナルに向かうこと

ベルナルとの出会いからセルで別れるまでの一連のイベント。初めての戦闘に勝った場合、ベルナルとの友好度+5。以後3つの街・村へ移動可能になる。



解く者封ず者

条件 ▶ イベント「いいひと」発生後10日以上経過していること
▶ セルの酒場に行くこと

神官デュランとの出会いイベント。ここで千年起こったと言われる「魔神戦闘」の伝承を7つの封印魔法について教わるのだ。これ以降、大地の神聖に移動可能になる。



封印の洞窟

条件 ▶ イベント「解く者封ず者」発生後60日以上経過していること
▶ シャムール村に行くこと

魔神の洞窟を封印するというデュランに、洞窟までの案内を頼まれる。このイベントでデュランとの友好度が+5され、以後ラストダンジョンへの移動が可能になる。



命の時間

条件 ▶ イベント「封印の洞窟」発生後10日以上経過していること
▶ いずれの街・村に行くこと

デュランから、ディスティーンが完全に石になってしまふまでのタイムリミットを告げられる。3年以内と言われるが、実は3年を過ぎてても助けることはできるのだ。



火の神殿

条件 ▶ 大地の神聖をクリアしていること
▶ パスター村の商店・村の酒場に行くこと

デュランから、地竜のことと次に目指す封印魔法のあかきを聞く。このイベント以後、火の神殿に移動可能になる。



遺跡と塔の魔法

条件 ▶ 火の神聖をクリアしていること
▶ パスター村の商店・村の酒場に行くこと

赤き太陽の遺跡と白き星の塔に封印魔法があるらしい、という情報をデュランから教えてもらうイベント。ただし、ダンジョン内の位置まではわからないぞ。



湖畔の塔

条件 ▶ イベント「遺跡と塔の魔法」発生後20日以上経過していること
▶ シャムール村の家の近くに行くこと

ノアの父(ノア)より、白き星の塔がある場所を教わるイベント。これ以降、白き星の塔に移動可能になる。出現魔獣の強さから言って、こちらから先に行くのがベスト。



太陽の沈む場所

条件 ▶ イベント「遺跡と塔の魔法」発生後20日以上経過していること
▶ ソレイルの森の近くに行くこと

ベルナル村、赤き太陽の遺跡の存在を尋ねるイベント。ベルナルが覆屋の主人から場所を聞き出してくれるのだ。これで、赤き太陽の遺跡に移動可能になる。



飛び降りる?

条件 ▶ 1年目4月10日以降で、崖上すべての街・村を訪れていること
▶ 白き星の塔と赤き太陽の遺跡をクリアしていること

崖の下にも街があることをベルナルから教えてもらう。このイベント以降、ヒルビラの北にある千年城に移動可能になる。千年城の内部を連れ下して下に行くぞ。



キャラ関連

ベルナル&セリエナ

湯水のように

条件 ・イベント「似たもの同士」1日以上経過していること
・セル、ヒルナン、ソレイラントの村に行く

金運について、セリエナとベルナルが重要アイテムを求められる。「そうですよ」を選択するとセリエナの友好度が+5、「いえ、そうは思いません」選択時はベルナルとの友好度が+5になる。



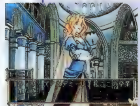
ウィザースアカデミー

条件 ・ソレイラントでセリエナと海に連れ込まれるイベント発生後12日以上経過してから再訪する

似たもの同士

条件 ・イベント「ウィザースアカデミー」発生後18日以上経過
・イベント「封印の真実」が発生していること

セリエナからアカデミーを紹介してもらうのが「ウィザースアカデミー」。似たもの同士は、酒場で酔っぱらい絡まれたところをセリエナに助けられるイベントで、セリエナとの友好度が+3される。



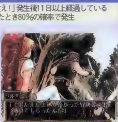
食えるときに食え!

条件 ・イベント「似たもの同士」発生後30日以上経過していること
・ヒルビラーソレイラント島のフィールドマップ上で発生

憧れ

条件 ・イベント「食えるときに食え!」発生後1日以上経過していること
・いれものの畑・村に集まったとき60%の確率で発生

「食えるときに食え!」では、ベルナルに特製料理を食べさせられる。「憧れ」は、ベルナルが冒険者になったきっかけを話してくれるイベント。ベルナルとの友好度が前者は+3、後者は+2。



デュラン

虹色の円盤

条件 ・イベント「似たもの同士」発生後10日以上経過していること
・バスター「似たもの同士」発生時ととき60%の確率で発生

デュランが虹色の円盤に映し出された姿をのろけながら紹介する。デュランとの友好度+5。このイベント発生後、50日以上経過してからセルがソレイラントに行くこと、80%の確率で虹色の円盤をなくしたデュランのイベントが発生する。見つければ友好度+15上昇する。



ルーシア

神竜シエルグリス

条件 ・イベント「解く者好まず」が発生していること
・宿屋で宿泊すること

ある時、ノアが寝ている夢の中に白い竜が現れ、意味深なメッセージを告げる。発生したあとといっては何もないが、のちのルーシアの重要なイベントにつながるのを見ておいたほうが良いだろう。



二人と一匹の夜

条件 ・イベント「似たもの同士」が発生していること
・ソレイラントの都府に行くこと



宿に泊まられなくて困っているルーシアと出会うイベント。「助ける」を選択した場合、銀貨50枚を失い、ルーシアとの友好度+10。「ほっとく」選択時は、20日以上経過後に街道で会うイベントが発生する。

ペノムサーベント

条件 ・毎日ルーシアと会ってから20日以上経過していること
・バスター「似たもの同士」発生時ととき60%の確率で発生

ペノムサーベントの噂に傾いたノアズを助けるイベント。ペノムサーベントを倒す。エリクスを使う、キュアアディージーズの魔法を唱えるのいずれかの方法で助けることができる。ノアがワースを助けた場合、ルーシアとの友好度+20される。



ロイヤル関連

調査せよ!

条件 ・イベント「王の帰郷」が発生していること
・ソレイラントの都府に行くこと60%の確率で発生

国王暗殺計画書

条件 ・王宮の主人に王の帰郷の噂を聞いていないこと
・ソレイラントの王宮に行くこと

怪しい魔屋の調査を頼まれ、そこで国王暗殺計画書を見つかる。酒場の主人に譲ると、銀貨2500枚入手してイベント終了。王宮に持って行くこと、銀貨5000枚と通行許可証がもらえる。すでにイベント「白熱戦!」で王宮に出入りしている場合は、銀貨10000枚の報酬が得られる。



白熱戦!

条件 ・セルの冒険社会クラブで決闘まで勝ち進むこと

クラブの決闘戦で、カデイド王子と対決するイベント。戦闘に勝利すると、王子がソレイラント王宮の選考許可証をもらうことができる。イベント「国王暗殺計画書」発生した場合は、メッセージが変化するのみ。



お茶会

条件 ・王宮のソレイラントの都府に行くこと、40%の確率で発生

命星

条件 ・イベント「お茶会」発生後10日以上経過していること
・イベント「ウィザースアカデミー」おまじないが発生していること

2度目のお茶会のあと、傾いたカレン嬢を助ける一連のイベント。発生後50日以内に命星を見つけ、フォルケンの大館で打ち上げることができれば、カレンを救うことができる。それ以外では、強制的に50日間は王宮に入ることができなくなる。

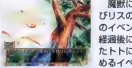


その他

ボネボネト

条件 ・イベント「いのち」が発生していること
・フィールドマップ上に行くこと

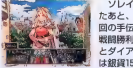
魔殿に襲われている飛び道具の士を助ける。このイベントから80日以上経過後には、ケガが治ったトに昏へ帰るよう動くイベントが発生する。



女盗賊アトレック

条件 ・虹色の円盤発生後、またはイベント「ペノムサーベント」発生後16日以上経過してからソレイラントへ

ソレイラントで出会ったあと、セルで盗賊団団長の手伝いを頼まれる。戦闘勝利時はサファイアとダイヤモンド、敵北時は銀貨1500枚を得る。



お届け物

条件 ・イベント「湖の真実」が発生していること
・セルの森で食べると土の属性ダメージを引き受けること

ヒルビラーソレイラントの湿地帯で燃える土を手に入れ、フォルケンに届ける。依頼達成より40日以上経過後、フォルケンが騎士の着をくれる。



かけがえのない想い…
みつけた。



Memories Off

メモリーズオフ

1999年9月発売予定! 標準価格 予価6,800円(税抜)
美少女恋愛アドベンチャー ©KID 1999



Kindle Imagine Develop

株式会社キッド

〒114-0011 東京都品川区東大井2-13-4 ケイビル東大井ビルF ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス <http://www.kid-game.co.jp>

「メモリーズオフ」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ひと足お先に登場です。デジキューブ。



聖剣伝説最速攻略本、ソフトと同日リリース。

聖剣伝説 LEGEND OF MANA 最速攻略本
for beginners 7月15日発売

○ランドメイクを軸にして「聖剣」の世界をわかりやすく紹介。○メインシナリオをまとめるストーリー解説。○アイテム作成の秘訣。○ペット戦場の経営法。○アビリティ・必殺技のデータを網羅。○そのほか、冒険をわくわくさせるアイテムデータ集など満載。

CONTENTS CHECK!	
224ページ	フルカラー印刷
224ページ	フルカラー印刷
224ページ	フルカラー印刷
224ページ	フルカラー印刷
224ページ	フルカラー印刷



ネットワークゲームのすべてがわかる世界初のオンラインエンターテインメント誌。

Play Online

月刊 Play Online 9月号 定価 / 980円 (税込)
7月24日発売 付録・体験版、子どもゲームが盛り込まれたCD-ROM付

聖剣伝説 最速攻略本、



聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ポストカードブック



7月15日発売

○「聖剣伝説」に登場するとても愛らしいキャラクターで全編を彩るポストカードブック。
○巻末には簡単な設定資料集のおまけもついでさらに充実、大満足の人気アイテム。

聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ULTIMANIA (アルティマニア)

スクリプト: イベントスタッフ / 編: デジキューブ / 監: スクウェア / 監査: 監修

7月15日発売

聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ジグソーパズルブック (仮称)

COMING SOON

聖剣伝説 LEGEND OF MANA
オリジナル・サウンドトラック

98EX-10034 (2枚組) 音楽 / 2,118円 (税別)

7月21日発売

スクウェア&デジキューブの最速の本と音響、競々登場

本書の問い合わせ先は、(株)デジキューブ デジタルセンター
03-3444-5765 (月～金 10:00～17:00 休祭日は除く)
http://www.digicube.co.jp/

サガ フロンティア 2 パーフェクトワークス

スクウェア公式設定資料集

7月15日発売

設定資料をキャラクターごとりとりにスポットをあてる意識的に完結。知られざるサガの世界、地理、文化、設定が一目瞭然になる。小林実美のイラストを掲載する単体のホームページには特設リンクを使用して印刷。マニアも納得の仕上げで、究極の設定資料集、遂々完成!

レーシング ラグーン

ファンブック (仮称)

7月15日発売

「男は勇放、スピードを求めろが!」轟然と馳けた男達のスピードがもたらされた、「レーシングクーン」ファンから注目のこと、早評にもたぎらない魂のこもった熱い一冊。



NetZ
TOYOTA
PRESENTS

プレイステーション版オリジナルレーシングゲーム

NetZ Racing

今ならネッツでもらえます。



バーチャルからリアルへ。

リアルからバーチャルへ。

いま全国のNetz店ではご来場のうえ、アンケートにお答えいただいたお客様の中から抽選で5万名様にごネットオリジナルのプレイステーション版ゲームソフト「NetZ Racing」をプレゼント。
詳しくは店頭でどうぞ。

リアルなマシンの挙動でレースの迫力を体感。

開発はアドバンレーシング、峠MAX2など、ゲームシーンをリードするあのアトラスが担当。



上下画面分割もできる強力なVSモード



多岐に変化するコースコンディション



(非売品)

まるで実車感覚のマシンの挙動はアクセル全開のストレートや火花の散るコーナーでの激しいバトルをリアルに再現。高いクオリティはスポーツカーの熱い走りをおいさり堪能できる。

登場車種

アルテッツァ、チェイサー、アリスト、MR2、スプリンターレノの5車種8グレード

プレゼント期間

平成11年6月5日～7月31日まで

©ATLUS 1999
ATLUS
株式会社アトラス
PlayStation 2用ゲームソフト「NetZ Racing」の登録商標です。



オリジナル

今号のこの1枚



今回のテーマ
【超人の足跡】

DPS
BATTLE
COLOSSEUM

読者からいろいろなPS記録を募集している「DPSコロシアム」毎号このコーナーを楽しみにしてくれている人も多いと思うけど、都合により次号のVol.115では1回お休みさせてもらうぞ(本当にごめんね!)。6月20日清印で正式募集をしめ切った種目の最終発表は、8月27日発売のVol.117で発表させてもらうのでハガキを送った人は、ちょっと待っててね!

●このコーナーは「オリジナル」の「DPSバトルコロシアム」の「超人の足跡」のコーナーです。●お願ひの送って申請書は必ず右の欄外参照! ●お願ひの送って申請書は必ず右の欄外参照!

当コーナーが保管する“超人の足跡”を大公開!!

「DPSコロシアム」は、ただ単にPSソフトの記録を募集して、それを発表するだけの場所ではない。このコーナーでしかできない、このコーナーならではの企画なども積極的に行ってきた「オリジナルグッズ披露会」などもそのひとつだ。そんな中で、このコーナーが始まってから今まで、実に4年以上をかけてまとめた、保管してきた「超人プレイビデオ」といものが存在する。今回は、読者に知ってもらう機会が少なかったこのビデオについて詳しく紹介しよう。

保管の理由① このコーナーの義務

このコーナーは、超人と呼ぶにふさわしい読者たちから、日本最高レベルのゲームプレイを収めたビデオテープがよく送られてくる。その保管はこのコーナーの義務と考え、それらのプレイを(本人の了解をとって)ダンピングして今日まで大切に保管してきたのだ。

保管の理由② このスゴさを伝えたい

こうしてこのコーナーには、「超人の足跡」といふべき素晴らしいプレイがたくさん集められている(右にあげているのは、その中のほんの一部です)。そして、これらのプレイのスゴさを読者のみなさんに伝えるためにも、保管を続けてきたのだ。

収録例 「風のクロノア」 エクス 1'42"03

キャラのかわいさが大変なACT「クロノア」で、エクストラジョンのクリアタイムを競うというもの。このプレイには、優れたアイデアと、技師のテグがまつている。

▲プレイヤーは中津誠さん(埼玉県)、得意ジャンルはやっぱりACT。

収録例 「リッジレーサー」 T.T.トータル 2'28"664 (#12)

PSでもっとも深く極められたRCG「リッジ」。このプレイでは、猛スピードで走りながら、それによって正確にコーナーを抜けていく、神業を見ることができる。

▲プレイヤーは佐々木空樹さん(北海道)、Vol.89でも登場してもらった。

収録例 「XI」 2の目で113チェイン

大人気を博したPZG、タイムリミットモードで2の目をたまたらチェインしていくこのプレイ、アドリブで状況判断しているのがよく、連続チェインも見事だ。

▲プレイヤーは岡田大亮さん(東京都)、3月の100チェインの最高記録も保持。

正式募集で入賞すれば、これらのプレイを見るチャンスが……

超人たちのプレイを収めた、この「超人プレイビデオ」には、これ以外にもまだまだたくさんのスーパープレイが収録されている。このビデオは、正式募集で入賞(ブロック当選含む)すれば誰でももらえるので、見た人は頑張って記録を送ってみよう(詳しい獲得方法は記録部誌のときに通知するぞ)。

ザ・挑戦者ランキング

- 「スパイロ・ザ・ドラゴン」ワイルドスカイタイムアタック/徳山敬之(広島県) 1'01"30
- 「RISING ZEN THE SAMURAI GUNMAN」ステージごとのトメファイナルのMAX斬数を競う(記録を出すのはどのステージでもいい)/奈良時孝宏(群馬県) 2,366斬(新使用)、2,282斬(初音使用) ■「ユースコンバット3 エレクトロソフィア」Enter-Dive飛行訓練POINT(2次攻撃で獲得した点数は含まない)を競う/西田稔(兵庫県) 3434点。(F-16XFU使用)

●「海腹」で究極の記録が誕生

藤井昭太(大阪府)
オルグリアタイム 57"88



▲記録はビデオテープでも確認済み。写真はF31の1のタッチのシーン。

達成までのルート

- F0 4 : 50.08
- F11 4 : 54.95
- F23 4 : 57.30
- F14 4 : 56.20
- F15 4 : 50.96
- F35 4 : 46.95
- F36 4 : 55.31
- F31 2 : 55.30
- F30 4 : 55.05

オリジナルグッズ披露会



チュチュのヌイクルミ
青木由佳(神奈川県)

青木さんが作ってくれたのは「ゼギアス」のチュチュ(ゲームの設定にもとづく)実寸大のヌイクルミ。細部まで丁寧に作られた、愛惜いっぱい作品に仕上がっている。ゲームショウに、このチュチュを持って出掛けたいと、たくさんの人に声をかけられ、とても幸せだったとのこと。もし「東京ゲームショウ'98秋」などでこのチュチュを見かけたら、「DPSを見ましたよ」と声をかけてあげてね。

このコーナー参加希望者は右の欄外参照!

正式募集の紹介 自慢の記録をハガキに書いてこのコーナーへ送ろう!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録(内容は欄目ごとに異なる)」を書き添えればOK。

申請時の注意点

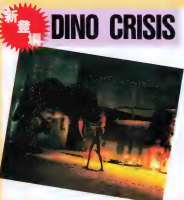
同じ人が同じ欄目に再申請する場合には「1回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまふ場合など、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキを1~2枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

記録発表者(主に入賞者)には、優秀や不正がないかの確認のため「編集部から通知があった場合のみ」申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ(確認のときに返却する)。詳しい送り方などは通知の速くに説明するので安心を。



しめ切り▶9月20日消印有効

ルール

普通にゲームを開始して、オールクリアするまでのタイム(エンディングのあとに表示されるタイム)を競う。設定などの制限はとくにないぞ。

申請記録

「DINO CRISIS」と明記して「タイム」を書こう。記録を出す全過程をビデオテープに取ってもらうこと。
●記録の確認はビデオテープ使用

募集中 エースコンバット3

ルール①

「Soylla and Chrybids」クリア直後のトータルタイム(OPTIONSのRECORDSで確認できる)を競う。それまでの全ミッションで達成度Aを獲得しておくこと。

申請記録

「AC3」と明記して「トータルタイム/選択した難易度」をハガキに書こう。Vol.110の「AC3」攻略も見ておきたいぞ。
●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効

新登場 エースコンバット3

ルール②

最終面(エンディング前のステージ)到達までのトータルタイム(最終面の時間は含まない)を競う。それまでの全ミッションで達成度Aを獲得しておくこと。

申請記録

「AC3(ルール②)」と明記して「タイム」を書こう。記録を出すときは、どのルールど、どの終面を選択しても構わないぞ。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶9月20日消印有効

募集中 私立ジャスティス学園 無差別青春日記

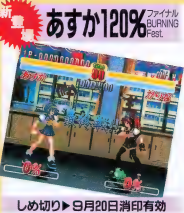
ルール

「一人で遊ぶ」モードでのスコアの高さを競う。コンティニューは使用禁止。使用キャラは自由でエディットキャラを使っても構わない。各種設定はとくに制限しない。

申請記録

「ジャスティス2」と明記して「スコア/使用キャラ/エディットしたるか否か」を書こう。余裕があれば使った連続技も載せてね。
●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効



しめ切り▶9月20日消印有効

新登場 あすか120%

この欄目では上位入賞者に、ファミリーソフトさんのご厚意で提供された「あすか120%」関連のステキな賞品(ファンなら暇から手が出るほど欲しくないはず!)をプレゼントする。詳細はVol.117で発表するのを楽しみに。

ルール

サブバイブルで、ゲームオーバーになるまでのスコアを競う。選択するキャラは自由(記録は全キャラ共通で集計する)。各種設定の制限もとくにないぞ。

申請記録

「あすか120% ファイナル」と明記して「スコア/使用キャラ」を書こう。記録を出したときの画面をビデオテープに残しておくこと。
●記録確認はビデオテープ使用

メーカー提供の豪華賞品もプレゼント!!

DPSならではの「特別集計部門」も用意!

多数の参加者が集まった題目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しようぞ。男性、同年代の日本一をめざそう!
小学生(小学生以下でもOK)の男子のみさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。
小学生(小学生以下でもOK)の女子のみさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。
申請した当日時点で3歳以上の男性のみさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

小学生(小学生以下でもOK)の女子のみさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。
中学生(高校生以下の女子のみさん)専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。
上記以外の女性(OL/主婦など)のみさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特F」と書こう。

応募

このコーナーの「楽しみ方」について、意見や体験談を緊急募集! 右にあるような体験談をお持ちの方は、ハガキまたは手紙に「郵便番号・住所・氏名(ペンネーム)・電話番号(連絡のつきやすい曜日や時間帯)・体験談など」を書いて、下の係まで送ってね。採用者には豪華賞品を贈らせてもらうぞ。

コアジヤムが観入係まで

8月31日消印有効

その1

参加はしてないけど読むのは大好き!

「参加したことはいないけど、いつも読んでます!」という人はいないかな? そんなキミが、いつもこんな情報をチェックしているのか、ぜひ自分をかたけしてほしい。「記録発表の「中間順位」を自分が見たいくらいの実力なのか、いつもチェックしています」とか、「超人の攻略法はすくなくためにあるんです」などと、待ってるぞ。

その2

このコーナーから学ばせてもらいました!

このコーナーをキッカケに何か新しい発見をした、なんて人はいないかな? 「ボクが今までゲームがうまいと思ってたんですが、世の中広いことを知りましてとか、「オリジナルグッズで披露会の影響で、私もグッズ作りが大好きになったです」など、記事から影響を受けた話なら何でもOKだ。

参加者が60人以上なら1位は8,000円、2〜5位3,000円、599〜200人まで1位は5,000円、2〜3位3,000円、199〜50人まで1〜3位5,000円、49〜20人まで1位5,000円、2〜5位3,000円、200人以上なら1位10万円以内、11〜20位2,500円、21〜30位3,100円、31〜50位5,100円、51〜100位10,100円、101〜150位17,600円、151〜200位30,100円、201〜300位50,100円、301〜400位の各100円から抽選で1名ずつ2,000円を支給、下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなる(参加者18人以下の場合にはトップ10グッズを贈るぞ)。



「To Heart」の新しい世界^{おと}。

KICA 5040 (FA003) STEREO ¥2,243 TAX IN. / DISTRIBUTED BY King Records Co., Ltd. / @AQUA PLUS CO., LTD.

COOL-WEIGH HEART SESSION

クール・ウェイによる「To Heart」アレンジアルバム「ハート・セッション」

F.I.X.
RECORDS

7.23 Release



電撃 プレイクエスジョン

PlayQuestion

1999 HOW TO WIN

もうすぐ夏休み！ てなわけで、夏の新作ラッシュの前に、今あるソフトは全部クリアしちゃいませよ〜。そんなときは、このコーナーがお役に立ちますよん。コレを使って爽快にクリアすれば、夏の暑さも忘れる…ハズ。

©ASCII Corp./LoveLemon

UFO A DAY IN THE LIFE

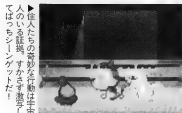
今回の攻略は、前回までに救出した17名の乗客に加え新たに救出できる9名分と、6名の乗客のぼっちシーンの一部を一挙に公開するぞ。

PS.I LOVE YOU!
WRITER'S COLUMN

たまに、乗客の全身を撮影できてぼっちシーンで泣きたいことがある。これは乗客の「秘録」が現れている場面を撮影できなかったからだ。宇宙人の扱われた乗客を救えておいて、タイミングや場所をちょっとずらして撮影できると、う〜う〜と感動できるぞ。(笑)

発売中
¥95,800 → ¥74,800
ETC → ¥60(1ソフト)

26名+αのぼっちシーン撮影リストを大公開!!



▶▶▶ ぼっちシーン撮影リスト

このゲームは乗客を救っていくと、移動できる時間と場所が増えていく。それに従って、1人の乗客を救うために撮らなければならないぼっちシーンの数も増えていくのだ。ここで注意しなければならないのは、1人の乗客が複数の場所・時間にまたがって出現することがある点。下のリストを参考に順気よく進めてほしい。また、コスモセンサーは画面内に乗客が現れると反応するが、乗客の人数までは把握できない。複数の乗客がいる場合があるので注意しよう。

▶▶▶ 乗客救出のぼっちシーン

リストにある乗客のうち、ぼっちシーンの数がある者はそのすべてを撮影しなければ救出できない。名称の後ろの数字はぼっちシーンの数を表わし、撮影順番ではないので注意。また、前記のようにほかの乗客を救出してかかっているシーンを撮影できない者もいくつかあるので注意しよう。ただし、のりくみいん1に関しては3つある乗客のうち1つだけで撮影できれば追加である。今回のリストにある乗客の中には、1人〜10人まで乗客がマダム、コックと2人、しるしは、ルイス、ニケタイガーの6名は、いくつかのぼっちシーンを撮ることができ、また救出することはできない。

場所	時間	宇宙人名	撮影方法	場所	時間	宇宙人名	撮影方法
102	AM0:00	リトルマンB	ネズミの動きを見る	102	AM3:00	ケララB	バトカーが来たら窓を撮影
ROKA	AM0:00	フラトウツ	壁上で寝かされている先を撮影	102	AM4:00	ケララB	バイクが来たら窓を撮影
ROKA	AM0:00	バナナ7	1階で親父が転んだとき、足元を撮る	205	AM4:00	テト①	キョウゴフのとき、画面中央を撮る
203	AM1:00	モン・フイ	OLが机においた書類のシワが涙の跡から見える	205	AM4:00	テト②	1回目の試合中断のとき、ランニングシューズの下を撮影
101	AM0:00	クボタ①	親父が酒を飲んでいるとき、酒杯の左を撮る	205	AM4:00	テト③	2回目の試合中断のとき、鉄アレイの左側を撮影
101	AM0:00	クボタ②	親父が寝たあと、ちびの腕の左を撮る	ROKA	AM5:00	マフチ①	マフチがしゃべると引寄せ窓の動きの進行方向を撮影
105	AM1:00	ソムエ①	男がワインを飲んだとき、右側を撮影	101	AM5:00	マフチ②	子どもが顔を下げるのときその左側を撮影
105	AM1:00	ソムエ②	男がワインを飲んだとき、右側を撮影	105	AM5:00	マフチ③	もっくん救出後、男が倒れたところを撮影
101	AM1:00	カンゼオン	親父が仏壇を閉めたあと、仏壇の扉を撮影	201	AM4:00	ドリアートン①	男がうなづいた始めたころバットを左側を撮影
105	AM1:00	ソビカ①	男の肖像画に落書きをした瞬間を撮る	202	AM5:00	ドリアートン②	男がいなくなつてから、画面の真上を撮る
102	AM0:00	ソビカ②	画家が寝た瞬間、右側を撮る	203	AM6:00	ドリアートン③	OLが笑った直後、クローゼットの右側を撮影
ROKA	AM1:00	たい・テイリアム	顔の視線の先を撮影	201	AM7:00	リモコ①	テレビがついたあと、テレビ右側を撮影
ROKA	AM2:00	バッカー	20号室の中から音楽が聞こえてきたら扉を撮影	201	AM7:00	リモコ②	テレビがついた直後、ラグビーボールを撮影
203	AM3:00	ミムク①	OLがクローゼットから出てきたところを撮る	202	AM1:00	のりくみいん1	画家が右向きしたとき、木箱の上に出現
203	AM4:00	ミムク②	顔が曇り出した撮影	202	AM2:00	のりくみいん1	寝違いが起き出した撮影
201	AM0:00	ザンマン	テレビ放送が終了し画面が砂漠になった撮影	202	AM3:00	のりくみいん1	センサーが反応したら、扉通りの三脚の左側に出現
101	AM3:00	チャーリー・フオ①	男の足元を下の方が見え始めたところを撮影	205	AM7:00	メグミ①	ネズミが消えたと、扉の奥の左側を撮影
103	AM2:00	チャーリー・フオ②	子どもの足が隠しれたら足元を撮る	103	AM7:00	メグミ②	OLの口3回ひらいたらクローゼットの右側を撮影
103	AM0:00	アステア①	男がキーボードを打っているとき、机の右側を撮る	203	AM7:00	メグミ③	OLが口紅を塗っているときに、クローゼットの右側を撮影
103	AM4:00	アステア②	男が右手を振り上げたとき、机の右側を撮る	103	AM6:00	のりくみいん2	テレビの映り映りする前に、かしのバネを撮影
105	AM5:00	もっくん	男が種木水をかけているところを撮影	205	AM6:00	キャットマダム①	猫が倒れた瞬間を撮影
201	AM2:00	ダンスク①	男が空中に引き上げられた瞬間を撮る	203	AM7:00	キャットマダム②	OLが顔を走らせた直後のOLの右側を撮影
201	AM4:00	ダンスク②	男がライターに火を付けた瞬間、テーブル上を撮影	205	PM1:00	キャットマダム③	猫が倒れたら、猫を撮る
ROKA	AM4:00	イーチャ	壁の上にある自販機のライトが点灯した撮影	202	AM8:00	コッシー・ヒエロ	猫がネズミを追い始める前まで来たら絵の前を撮影
101	AM4:00	シンケンセミ	子どもが宙を飛んだあと、机を撮影	201	AM11:00	しるしは①	センサーが反応したらラグビーボールの右側に出現
205	AM9:00	ホーゼン	マッチョが起きあがる前前を撮影	201	AM11:00	しるしは②	エアゴキが動き出した直ぐラグビーボールの右側を撮影
102	AM1:00	ケララ①	自転車が来たら窓を撮影	205	AM1:00	ルイス君	ランニングマシーンの手動スイッチしたところを撮影
102	AM2:00	ケララ②	嵐台が来たら窓を撮影	205	PM0:00	ニケタイガー	ホーレンスシューズ、マシンのウォーク完了時に右側を撮影

やまの電撃に!

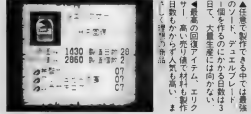
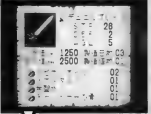
電撃ウラザワサ1998〜2000完全版 (好評発売中 定価: 本誌1,350円+税)
電撃からサービスする! 本誌の持っているソフトが100冊おもしろくなるウラザワサの数々! 収録しているタイトルも「F.F.」や「クラック」
ユ・バスターズ-3、「R」などの大ヒット作から、人気シリーズ「ルパン」や「ドラゴンクエスト」などなんでもあり!

UFO A DAY IN THE LIFE

2 上手なアイテムの作り方

主人公の武器屋経営者で、一番大切なのは目的である30万の借金返済すること。そのため、利率の高い商品を多く作って売ることが重要になってくる。そこでこの「何売がよい」とは、一度たくさん売ればなおかつ頻りに売られる商品のことだ。つまり消費する材料が少なく、製作日数が短く、うえ値段が高い商品ほど理想的、ということができる。そこで、この条件に当てはまる主な商品は、装備の不可不よりという言い方を避けてはならない。なかでもポーション類は、人気があり売れ行きがよいので、常に店舗の在庫には気を配ろう。次に重要なのが、顧客のために武器、防具を売ること。高価な武器防具を提供できないのがクエストに失敗する原因となり、それだけ店の評判が下がる危険も増える。そこで、その時点で在庫の最高の武器をそろえておこう。ここで注意が必要なのは、同じ材料でつくった武器の品質が作れるから、複数の武器を同時に作らせないこと。

職人は一度材料を集めておとほかのアイテムを製作に手が回らなくなる。冒険者全員に必要な武器を提供できるように武器や防具は必要在庫を「つすう」しておく。広く浅くそろえをを目指すのがベストだ。



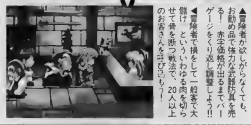
武器・防具・装備品リスト

	商品名	パラメータ※	必要素材
カネ	アカギ	STR+13, AGL+5	エルベトオイル×1, 鉄鉱石×1
	カンザキ	STR+15, AGL+7	エルベトオイル×1, 鉄鉱石×1, 雷水×1
	ソコウ	STR+17, DEF+1, AGL+10	スピナーオイル×1, バイスチール×1, 希聖水×1, セパルの角×1
	シラヤ	STR+19, DEF+1, AGL+12	スピナーオイル×1, バイスチール×1, 雷水×1, チョンドラーの骨×1
	ソウソク	STR+23, DEF+2, AGL+15	スピナーオイル×1, イノタマ×1, 希聖水×1, チョンドラーの骨×1
	クサギ	STR+33, DEF+2, AGL+19	スピナーオイル×1, ルスト二硫化×1, 希聖水×1, ミスリル×1
	ロングソード	STR+15, AGL+2	エルベトオイル×1, 鉄鉱石×1
	バスタードソード	STR+17, DEF+2	エルベトオイル×2, 鉄鉱石×1
	ハルソード	STR+19, DEF+1, AGL+2	スピナーオイル×1, ハガネ×1, セパルの角×1, 雷水×1
	グレートソード	STR+22, DEF+10	スピナーオイル×1, 鉄鉱石×1, バイスチール×2
チャレンジャー	STR+28, DEF+2, AGL+5	スピナーオイル×1, イノタマ×1, 希聖水×1, チョンドラーの骨×1	
スラッシュティル	STR+13, AGL+5	エルベトオイル×1, 鉄鉱石×1	
ホリアン	STR+15, DEF+1, AGL+3	エルベトオイル×1, 鉄鉱石×1	
ラプターエッジ	STR+18, DEF+2, AGL+7	スピナーオイル×1, バイスチール×1, ケンドラの甲羅×1, 希聖水×1	
ドラゴンチャル	STR+30, AGL+17	スピナーオイル×1, ルスト二硫化×1, セパルの角×2, シヤのクワコロ×2	
スピア	STR+14, DEF+1	鉄柱×1, 鉄鉱石×1	
ブルスピア	STR+16, DEF+2	ハガネ×1, ケンブの甲羅×1, 雷水×1	
スチールランス	STR+18, DEF+2, AGL+1	鉄鉱石×1, ハガネ×1	
クムソリブシフ	STR+22, DEF+3, AGL+2	バイスチール×1, チョンドラーの骨×1, 希聖水×1	
スクウェアバイル	STR+35, DEF+3, AGL+11	シユミの爪×1, セパルの角×1, 希聖水×1, イノタマ×1	
ハルバード	STR+18, DEF+2	スチール×1, 鉄鉱石×1	
ランバージャック	STR+18, DEF+3	鉄鉱石×1, ハガネ×1	
ドレイヤー	STR+20, DEF+3	鉄鉱石×1, ハガネ×1	
セーン	STR+23, DEF+3	バイスチール×1, チョンドラーの骨×1, 希聖水×1	
ジェノサイダー	STR+29, DEF+4	イノタマ×1, セパルの角×1, イツククの角×1	
ソウクラッシュ	STR+36, DEF+10, AGL+6	ルスト二硫化×1, 鉄鉱石×1, タークマター×1	
ペクター	STR+18, AGL+10	スチール×1, ハガネ×1, サギリタケ×1, エルベトオイル×1	
スパイダー	STR+19, AGL+12	スチール×1, ハガネ×1, サギリタケ×1, セパルの角×1	
キャプチュード	STR+22, AGL+14	バイスチール×1, サギリタケ×1, セパルの角×1, ハガネ×1	
グラブリン	STR+28, DEF+2, AGL+17	バイスチール×1, サギリタケ×2, 洗車石×2, ミスリル×1	
エクソロイダー	STR+35, DEF+5, AGL+20	ルスト二硫化×1, サギリタケ×3, ミスリル×1, 希聖水×2	

※表内パラメータのSTRは攻撃力、DEFは防御力、AGLは敏捷性をそれぞれ示します。

3 効率のよい売り方

経営面でポイントになるのは、商品ごとに売りがたくなるかどうか。需要は大きく分けて、冒険者、大店の顧客、一般客の3種類。まず冒険者は、旅行や外出で必要最低限の商品を売って売ってあげよう。彼らには広告効果が最もあるのとにかく良い商品を効果的に売る。このように、冒険者に売ると店の評判が少し上昇する。安くてもよいものを提供すれば冒険が成功する可能性もUPする。冒険が成功すれば使用した武器、防具、消耗品の人気も高まる。こうして店の評判が上がれば、店に訪れる一般客の数も増えていく。儲けの大半は一般客の財布から生まれるので、いかに一般客にアピールできるかが重要な点だ。次に商品を大量に買ってこられる顧客だが、少々根気がない。彼らは、良いアイテムの在庫から度よい値段を始めるので、彼らに売られる一般客に勝つためには在庫がなかりたりすると、痛てしまうのだ。序盤は経済的に苦しむ。不景気に近い時を乗り越える準備はあがりたいたいもの。しかし、後半は一般客の敵も増えるので、あえて顧客を無視してしまってもさほど損害はない。3種の顧客ともうまくさくさくすることが、借金返済の第一歩だ。



	商品名	パラメータ※	必要素材
防具	ハードレザー	DEF+12, AGL+4	エルベトオイル×3
	アルファコート	DEF+14, AGL+2	エルベトオイル×2, 鉄鉱石×1
	ガードシールド	DEF+18, AGL+3	スピナーオイル×1, 鉄鉱石×1, ケンブの甲羅×3
	ソリッドスケイル	STR+5, DEF+18	スピナーオイル×2, 鉄鉱石×2, ジャバのクワコロ×2
	チェーンメイル	DEF+14, AGL+2	鉄鉱石×1, ロアコン×1
	フルードアーマー	DEF+16	鉄鉱石×2, ロアコン×1, ハガネ×1
	シルバークラウド	DEF+19	バイスチール×2, ロアコン×1, 希聖水×1
	シルバークラウド	DEF+22, AGL+2	ミスリル×2, ロアコン×1, 希聖水×1
	バラスガード	DEF+24, AGL+1	イノタマ×2, ロアコン×1, 希聖水×1
	ホーリープレート	STR+18, DEF+30, AGL+5	ルスト二硫化×1, ミスリル×1, ロアコン×2, 希聖水×2
リフレックス	DEF+30, AGL+20	ルスト二硫化×1, ヒロコ×1, ロアコン×2, イノタマ×1	

	商品名	効果	必要素材
魔法	レトポーション	HP回復×1	雷水×3, 鉄柱×1
	ブルーポーション	HP回復(中)	雷水×2, ロアコン×2
	エリクサー	HP回復(大)	希聖水×1, アズブルの蜜×1, ムラサキゴクウ×1
	パワー	STR増強	プラムタル×2, 希聖水×1, タークマター×1
	プロフィデンス	DEF増強	プラムタル×2, 希聖水×1, タークマター×1
	エージェント	DEF増強	プラムタル×2, 希聖水×1, タークマター×1
	カーティアン	一時無敵	プラムタル×2, 希聖水×1, タークマター×1
	サモナー	魔法全体攻撃	プラムタル×2, 希聖水×1, タークマター×1
	クラッカー	敵全体を攻撃	サギリタケ×1, ロアコン×1
	ブラスター	複数の敵を攻撃	サギリタケ×3, ロアコン×1
銃器	テストロイヤー	複数の敵を強力に攻撃	サギリタケ×3, ロアコン×1, 洗車石×3
	ガンレット	STR+10, DEF+10	鉄鉱石×1, スピナーオイル×2
	メタルリスト	STR+10, DEF+15	鉄鉱石×1, スピナーオイル×2
	セスタス	STR+20, DEF+20	鉄鉱石×1, スピナーオイル×2, 光石×1
	ヒールリング	一定確率でHP回復	ミスリル×1, シルバークラウド×1, 光石×1, 希聖水×1
	モータルリング	特殊攻撃の確率UP	ミスリル×1, シルバークラウド×1, 光石×1, 希聖水×1
	プロテクトリング	一定確率でダメージ無効化	ミスリル×1, シルバークラウド×1, 希聖水×1

フルードアーマー

To Heart

今や、3人のヒロインが争う「ラブコメ」の王道。『To Heart』は、その王道を極めた傑作。今や、3人のヒロインが争う「ラブコメ」の王道。『To Heart』は、その王道を極めた傑作。今や、3人のヒロインが争う「ラブコメ」の王道。『To Heart』は、その王道を極めた傑作。

発売中
AVG

¥6,800 ▶オメガソフト
MCI(フロッピー)、DS(未発売)

関西娘&パツキン娘登場の攻略編第3弾!

発売後も、いまだ人気の高い『To Heart』。今回で早くも3回目となる攻略編の対象となるキャラは、ちょっと特殊なところのある委員長と保健科生と、元気娘兼リファルネアカールの高橋レミオの2人。彼女たちは、『To Heart』に登場する女の子の中で

も、比較的クリアが楽な部類(するだけなら)に入るキャラ。そこで、今回は最終的な攻略のポイント以外に、まず1人1人のレミアムを紹介しよう。特に「クリアはしたけれど、また2人のCG達成率が100%にならない」と嘆いている人は、要チェックだ。



智子の孤独をいやす存になれるか?

智子は、2年生になってから同じクラスになるが、実は初登場は3月5日ゲーム開始直後。智子と直接言葉をかわす機会が少ないのも、実際にはこの時点から攻略がはじまっているのだ。とはいえ、ほかのキャラの攻略と同様に、とにかく会いまくっていい友達になるのが、このPOINT 3で紹介する特定の選択肢以外でも「智子無視されても、とにかく接合をはかるな」というふうなれば、問題ない。

POINT 1 キミは智子を感じるか?

志保が、「智子が援助交際をしている」といふ(智子の誤文の文)。一早VSイベントのように、実はあはれさした数回イベント。ここで、「一緒に帰らないか」→「断固、信じぬぞ」と選択すれば、智子の好感度を大幅にアップすることが可能。また、このイベントは、智子の好感度イベント【自習時間の朝】の発生条件にもなっている。攻略上重要なイベントでもある。ちなみに、自習では「職員室に呼ばれてもらう」→「勝たざる派だ」とすれば、智子の好感度のアップ率が一番高い。

POINT 2 レアイベントを見よう

4月27日に発生する日付イベント【新年、交際と食す】は、脈脈を外した「よき行き仕様の脈」が見られるレアイベント。CG達成率がプラスされる。このおぼろげなイベントは、実は誕生日の4月27日までに好感度イベント【智子、LIFOキャッチャーに怒る】を発生させないで発生しないのだ。クリア必須イベントではないが、好感度イベントの発生スケジュールが乱れると、見ずじままってしまったら多量に。智子に対するイメージが、かなり変わるこの関連したイベントだ。

POINT 3 選択肢の傾向と対策

選択肢をビッグアップとなるケースは、5月2日の日付イベント【雨の中の智子】で、「今日、泊まっていけよ」を選ばなかった場合のみ。そこで以下では、「どれを選べば一番好感度がアップするか」わかりにくい選択肢をビッグアップして、そのベストの回答を紹介しよう。3月10日の日付イベント【図書室にて】「なににも言わずに、回答イベント【ゲセン絡りに智子見聞】→「はい」→X3。好感度イベント【智子とLIFOキャッチャー】→「からかうしやねーよ」



保健科 智子



POINT 1 レミオと志保とお勉強会

3月15日に発生する日付イベント【レミオと志保とお勉強会】は、クリア必須イベントというわけではなく完全な選択イベント。ただ、これも智子の登場イベントと関係性。CG達成率がプラスされるので、ぜひ発生させておきたいところだ。この勉強会は、あらかじめ勉強会の誘いを断っているのが前提条件。そうすると3月15日のテスト後、レミオと志保がやって来るので、「そうだ、レミオ。英語を教えなさい」を選べばOK。ちなみに、このイベントでレミオの好感度は劇的に上がる。

POINT 2 4月28日にすべてをあげろ

いくら攻略が簡単なレミオとはいえ、4月28日に発生する好感度イベント【ホームパーティへの誘い】だ。このイベントは、日付限定ではないが、直前の好感度イベント【ボウリング場でデート】が日付限定のうえ、30日のエンディングまで。あと2つの好感度イベントをクリアしてはならない(つまり28日～30日は好感度イベントの連続)。ホームパーティ以降のイベント発生条件も同じなので、実質ホームパーティが起これば、クリアはほぼ確実となる。

POINT 3 この選択肢はこう選ぼう!

レミオシナリオでの「選ばなくてはならない」選択肢は、好感度イベント【ゲセンへの誘い】と、ボウリングへの誘い(「はい」)。そしてエンディング直前の【お祝いパーティー】→「なんだって?」の3つ。前者2つは、その後のデートが必須イベント。後者は、選ばないと必須日が確定する、即死だ。また、わかりにくい好感度アップの選択肢としては、4月10日の日付イベント【僕登場】→「そうだ、カッサンドロ」回答イベント【どこで遊ぶ?】→「やっぱ山かな」などがある。

素直なアローチがポイントだ!

クリアに必要な好感度も低く、普通に接していればゲーム中盤で「好感度の体感」だけは高まっている。またレミアムイベント数が多いが、選択肢を入る機会が少ないのも特長。正直ならゲームを進めたい場合は、放課後に会っているだけでも攻略の8割は終わる。まだゲームの7割くらいまでいってTo Heart、初めにスミスのキ...かきこえるかし...れない。



ミラノのアルバイト

これくしょん

8種類のミニゲーム・育成・自分だけの部屋作りと、1粒で3度もおいしいこのゲーム。今回は育成部分にスポットを当てて攻略しよう!



全体的に印象的な印象を受けていますが、細部にまでこだわったつくろい系作品です。メーカーさんの資料には、10歳から14歳の女の子が対象とありますが、僕でも十分楽しめました(僕の娘も楽しませました)。もし次回作が出るのなら、今度はもっとニゲーメ感を増やしてほしいです。(編)

発売中
ACT
▶ ¥5,800 ▶ビクター/ビクターソフト
▶ ¥6,200 ▶ソニー/ソニーゲーム

ミラノちゃんパワーアップ大作戦! 生活パートの仕組みを紹介

自宅での生活(ライブ)パートは、ミラノちゃんを育成できる重要なシーン。そこで今回は、生活パートでどう行動すれば、パラメータがどう変化するかを表とまとめてみたので、ぜひ参考にしてほしい。ちなみに、下記で紹介している3つのパラメータ以外の変化は、ほとんどゲームには影響しない。覚えておこう。

3つの重要なパラメータ

こころ

アップすると、バイトをするときの報酬が増加する。増える量は各バイトごとに違う。

げんき

アップすると、選択可能なバイトも増える。ちなみに初期状態では、3種類のバイトしか選べない。

ちしき

アップすると、バイトの難易度設定の幅が増える(最大5レベル)。難易度が上がれば、給料も上がる。

アルバイト ◆ ちょっとだけ お得情報!

10究極のアルバイト? 「アイドル」

このゲームには、実は「げんきをアップしただけでは選択できない」隠しバイトが存在するのだ。それが「アイドル」のバイト。この「アイドル」になるためには、①げんきを20(最大値)にする→②広告欄のプロデューサーにスカウトされる、という手順が必要だ。今回の表を参考にして、アイドルデビューを目指そう!



▶ クレジットよく、ドル量も減る仕事、気分は、ほとんどピーコック

20オススアルバイトは「看護婦」さん

お金をたくさん稼ごうと思ったら、一番手取り早い方法は、「バイトのレベルを上げる」こと。だが、レベルを上げると、バイトの難易度も上がり、クリアが困難になるってしまう。ところが看護婦のバイトだけは、レベルを上げて、自分のバイトに比べてクリアが比較的簡単なのだ。高いインテラを望むなら看護婦で稼ごう。

▶ クレジットよりの、相応力や記憶力・自覚のある人にオススメなバイトだ。

行動別パラメータ表

リビング

リビングで入力できるコマンド回数。実例2回(3回入力できるが、3回目は強制終了/リセットになる)。ミラノのパラメータを見ながら、パラメータを上げてあげよう。

コマンド	分級	出現条件	げんき	ちしき	こころ	身長	体重	視力
そうじ	-	なし			+1			
せんたく	-	洗濯物がある			+1			
りょうり		パンケーキ		+1				
		オムライス		+1				
		ナポリタン		+1	+0.2			
		やさいサラダ		+1		-0.5		
		ハンバーグ		+1	+0.5			
		シチュー		+1	+0.2	+0.5		
おちゃ		ダーズリン	なし		+1			+0.1
		ハーブ			+1		-0.5	
		アップル			+1	+0.2		
べんごろう	-	部屋にデスクを置く		+1				
おんがく		音楽1						
		音楽2						
えんそう		リコーダー			+1			
		バイオリン			+1			
		ピアノ			+1			
		部屋にgrandピアノを置く			+1			
ゲーム	-	部屋にゲーム機、テレビを置く						-0.1
みずやり	-	テラスに植木鉢を置く		+1				

寝室

寝室では、寝る前に1回行動することができ、寝る。寝る時は、視力は落ちますが、リビングでは上昇しにくい、ちしきを上げることもできる。寝る時、視力は落ちますが、リビングでは上昇しにくい、ちしきを上げることもできる。寝る時、視力は落ちますが、リビングでは上昇しにくい、ちしきを上げることもできる。

コマンド	分級	出現条件	げんき	ちしき	こころ	身長	体重	視力
どくしょ		あおずき	ちしきが0~4のとき	+1				-0.1
		ピッコロ	こころが0~4のとき		+1			-0.1
		アルピスの少女	ちしきが5~9のとき	+1				-0.1
		ピーターマン	こころが5~9のとき		+1			-0.1
		赤木のアナン	ちしきが10~15のとき	+1				-0.1
ほしをみる		注) 詳しくは右の欄のみ参照のこと		+2				

ミラノちゃんの素朴なギモン

ここでは素朴な疑問点をピックアップして解説しよう。

●星に何を願うの?

「ほしをみる」で、流れ星を見た(確率1/2)あとの行動には、以下の効果がある。①「みんなげんきまで」→げんき+2、②「いいことが」→洗濯をするとお金を発見(洗濯物のたまり具合によって金額が変化)、③「あしたでんきに〜」→次の日が必ず晴れになる。

▶ 最大1000Pも見つかる臨時収入いけれど、げんき+2も捨てがたい……。何を願うの?

●TVいっつ放れしているの?

リビングに設置すると見られるテレビは、以下のスケジュールで放映しているぞ。たね曜日18時: ニュース、20時: ドラマ、わか日曜日18時: 料理番組、20時: スペース映画、つばき曜日18時: 歌番組、20時: 名作映画、はな曜日18時: サッカー、20時: ドキメント。

▶ 基本的に1回放映はないが、サッカーの試合で強したチームが勝つと、げんき上がることも。

●そのほかのインテラの効果

オーディオ1、2を買ったときに選べるコマンド「おんがく」には、実は8GMを変化させる効果がある。オーディオ1なら2曲、オーディオ2なら4曲から選択が可能。育成に特に関係があるわけではないが、違う気分ですべいしたいときには試してみよう。

▶ 貴重な行動回数も使用してまでこの価値があるかは疑問だが、こんな楽しみ方も「ミラノ」ならでは。

ミラノちゃんパワーアップ大作戦!

東京ゲームデザイナー学院 '99年卒業生就職速報!!

ダントツ!! 2年連続 100名突破!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第4期生である99年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の2年連続100名突破という驚異的な実績です。

当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人および会社の都合で掲載できない人が他に数十人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にあり、ますか数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

 門前 祥子 20歳女性 所属会社: アニメーション制作会社 職種: アニメーター 職種: アニメーター	 白井 智帆 20歳女性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 今井 大樹 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 石塚 大樹 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 牧野 健雄 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 榎本 龍江 20歳女性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤井 寿弘 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 山本 秀治 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー
 佐藤 雅晴 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 山田 亜希 20歳女性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤子 大貴 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 新井 剛次 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 石塚 直 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 及川 裕子 20歳女性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤田 伸次 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 中村 大介 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー
 新藤 祥隆 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 坂野 裕治 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 Y-I 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 山中 一実 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 K-D 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤田 聖史 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 M-T 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤野 国広 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー
 山下 慎男 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 山崎 博文 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 近藤 友和 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 井ノ上 勇次 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 松永 ひかり 20歳女性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 野村 秀樹 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 浜田 円 20歳女性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 渡辺 慎和 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー
 高橋 豊 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 矢野 大亮 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 N-A 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 菊山 隆 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤 崇哉 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 飯山 裕 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 大村 匠樹 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 水谷 剛仁 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー
 今野 真 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 松浦 洋 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 石川 政博 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 竹野 真樹 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 坂本 秀一 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 栗山 健一 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 辻 和之 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤野 孝史 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー
 K-M 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 萩原 明倫 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 小田 隆一 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 喜本 一哉 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 大塚 裕樹 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 長瀬 浩哉 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 野村 達 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 千石 真 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー
 N-K 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 萩原 真 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 梶原 剛 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 結城 俊子 20歳女性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 S-Y 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 A-N 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 M-O 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー	 藤野 賢治 20歳男性 所属会社: ゲーム会社 職種: ゲームデザイナー 職種: ゲームデザイナー

東京ゲームデザイナー学院【東京校・横浜校・大宮校】 ☎03-3370-2720
大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980 | 名古屋ゲームデザイナー学院 ☎052-452-5901

※資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラマーパワーチェック

 岩崎 寛
近 況

レビューを一冊置きたこともあり、11冊目レビューをやってみて、卒業するにあたって考えたことをまとめてみました。先に書きすぎ、次回にも続きます。

★レビューについて 最近考えること・前編

既に前号からだけど、レビューから卒業したいという機会なので、今回はレビューについて色々と考えてみたい。

まず第一に、ゲームレビューの正しい機能とは何だろうか？ ゲーム雑誌のレビューの標準的なスタイル、数人のレビュアーが沢山の表に、短い文章＋点数をつけたものを組み立てる形態から考えれば、答えは明らかだ。点数は、読者がどのゲームがデキがどうかを知るための目安だし、文章はそのゲームがどんなゲームで、それをレビュアーがどう感じたのかを伝えるものだ。つまり、レビューは、読者がゲームを選択するときの目安なのだ。

すなわち、レビューをするというのは、そのゲームの「評論」をするためでもなければ、はたまた対象となるゲームを歴史の中に置いたときに、どのような意味があるのかを考へたりするための話ではない。レビューは、あくまでも「読者が買ったというゲームを見極めるための材料」となることが第一義であって、評論活字とは別物なのだ。世の雑誌はレビューのこのことを評論家と呼んだりする場合もあるが、僕はゲーム雑誌のレビュアーを評論家だとはまったく思わない。

だいたいあんな短い文章の中で、自分がそのゲームをプレイし、何を感じ、どんなことを考え、そしてどのように評価するのか、なぜその評価したのか……詳細に書くわけでもない。あえて「批評」といふことにすると、印象批評、それも極めて単純な内容を書くのが精いっぱいなのだろう。そう考えたとき、レビュアーに絶対に要求されるのは必ずと明らかだろう。「ゲームを選択する際の判断材料」を「読者」に、「信頼性を持って正しく提供すること」に尽きるわけだ。そして、これに加えて雑誌として、「記事」としてのおもしろさか加われば、それで十分なのだ。

そう考えたとき、明らかにほとんどのプレイしていないのに「レビュー」を掲載している雑誌が存在するのは、残念ながらも認めざるを得ない、とんでもない問題なのではないだろうか？ これは経歴上感することなので、

レビューする程度にゲーム内容がわかるまで、アクションゲームの類ですら、最低でも1時間はかかる（1時間で終われば奇跡なくらいだ）。仮に20本のゲームがあるとすると、すべてがアクションだと仮定しても20時間がかかってしまう。ましてやRPGなどであろうのなら、4日で3本でも驚異的なペースの部類に入る。

つまり、物理的に「レビューを書くことができるレベルでのプレイができない本数を、できない人数でレビューしている」と称するのは、どう考えてもおかしいのだ。百歩譲ってレビューがそれで成り立つとしたら、そこで語られるのは「最初の30分間の印象」だけであって、全般については決していない。レビューする対象をよく知らずにレビューができるハズがない。レビューの大前提として、ものにプレイしていることは当然のはずなのに、これを守られてないのだ。これはレビューの信頼性どころかケラもないことになってしまふ。

とは言っても、雑誌制作の現場を見るとクリアしたゲームだけをレビューするというワケにもいかないのが事実だ。レビュアーだて「吾手なゲームはあるし、AVG（特に海外のゲーム）などで、いくら考えても解けないような強烈な謎もある。おまけに雑誌には、しめ切りというのものもあるし(笑)、「クリア」という定義自体曖昧なゲームも多々ある。プレイはしなくてもいいが、レビューのためのプレイの基準として「クリアする」というだけでも、レビューは成り立たないのだ（と言っても、僕は11年もこれを基本にレビューしていただけたが……）。このあたりが受動的なメディアである映画や演劇のレビュー（とりあえず最後まで見ればいい）とは違うところだ。

では、いったいどれくらいプレイすればレビューができるのだろうか？ ファーストインプレッションなら30分だが、ゲーム内容を語るためには、当然それなり時間が要する。基本的な格闘ゲーム、STG、ACTなどの場合には、2～3時間あれば、なんとか書けるレベルに到達する「レビュー」を掲載しているゲームは構造上、30分もあれば操作や特性（そしてたいはくはゲームバランスも）がわかるので、あとは他の問題に集中できるからだ。

逆に30分以上プレイしても大筋がつかめない場合は、操作性に問題があるか、マニュアルなどである可能性が高くなり、それだけでもゲームの特性を判断できることになる。

とは言っても、最近の格闘ゲームなどは隠し要素も多くて、この30分という基準も若干怪しくなってしまうのだが、いっしょにしてもゲームの基本的完成度は最初の3時間くらいで、まず間違いなく判断できるようなもののは事実だ（特殊な操作を必要とするものの場合、これより短いプレイだと、さっぱりわからない可能性が半分以上にあるので、また危険だ）。

ところが、問題になってくるのがRPGやAVG、はたまたSLGなどのストーリーがあったり、システムが極めて複雑だったりするゲームの類だ。

例えばSLG、それも海外のSLGなんかに比べるとマニュアルだけで数十ページにも及び、内容を把握するだけで数時間、面白さがわかるまで数日かするようような作品だ。つまり、RPGやAVGはシステムを理解したところで、お話しはならない。システムを理解し、使いこなせるようになるまで1時間ぐらいい、そしてお話を判断するには、どうしようもないソングである。数時間はプレイしない正しい判断を下せるとは言い難い。実際、自分たちがレビューをしていたときも、1時間ぐらいいはプレイしていたし、またそうでなければレビューそれ自体を成り立たせられなかったのだ。

抜けている部分が多いが、レビューを信頼するものとするための必要最低限の条件はこんなところだろう。

さらに進んで、では、プレイタイムを公開する/しないというのにもなること、読み物としてのおもしろさの判断もあるが、個人的には、信頼性を保証するために語らなければならないこと、もしくは明らかにではないという事実も、現存するゲーム雑誌のレビューの問題も明らかであるような気がする。

現存するゲーム雑誌のレビューは、縦軸としてゲームタイトルを置き、横の軸をレビューで切り、短いコメント＋点数の形でまとめるスタイルが主流だ。これのほとんどと源流は多分、週刊誌などの映画レビューだと思われ。この方式のメリットは「多数のゲームの中から選択するときに見やすいこと」と「多人数の評価を見ることにより、ある程度の客観性を得られること」の2つだ。弱点は「文字数が少ないために、要点しか書けないこと」だろう。

一貫性の強さと考えれば、この形式は少なくともデメリットとメリットが拮抗しているのは明らかで、そういう意味ではバランスがいかにもしれない。しかし、基本的なスタイルを変えないとすると、次に考えなければならないポイントは、いわゆる「点数」のことになる。

と、書いたところで、字数が尽きたので、この話題は次回も続けます。

よしきりんのへんちくりんコラム

初心者気持ち

よしきりん
プロフィール

『ときメモ』傑作でありおなじみのキョウトボイスアクター。今回のゲームレポートは、お待たせ。ついに『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 真夏の恋』です。

★久しぶりの『ときメモ』ゲームで新発見が!?

早くも沖縄地方では、梅雨明けしました。日本列島の南方ではすでに夏到来からやまじい限り。こちら関東地方の梅雨明け宣言はもう少しとばかりですが、でも梅雨の合間を縫ってゴルフにも行きたいところですね。まずは仕事の合間に打ち込み直しに練習、練習の日々であります。

では前号に引き続き、最近見たい映画情報です。まず1本目は『フェアリーテイル』。これは予告篇を見たときから是非モノでチェックして欲しい映画の一つ。純真な心を持っていると森の妖精たちの姿がちゃんと見えるのよ、というお話。それでイギリスでの実話なんだそうです。でも、大人になってもそういう心を

持ち続けられさつと見えるはず……そう思っちゃいけません。この映画のシーンではテッコの頃、学校の帰りによく探検した森の様な光景がたくさん登場します。とても懐かしい気分させてくれる映画でありました。そして、もう1本は昨年のカンヌ映画祭パルムドール大賞に輝いたロードムービー、『永遠と一日』。主人公の詩人、アレクサンドレが現在と過去を行ったり来たりするんだけど、終始同じ衣装と同じ風景。だから、時間の整理をしながら見ることになるのですがそれは結構大変でした。でも全体的に詩情豊かであつたです。この映画は何を言いたかったのかを考えると、ちよいと奇々怪々であつたかもしれません……。引き続き映画三昧の日々です。

…… 今回のゲームレポートはいよいよ『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 旅立ちの詩』の登場です。このゲームのセリ



フ収録は確か昨年のことだったので、自分がどんなセリフを喋ったのか正直言っちゃってよ〜ク・ク・ク状態です。まずはお決まりのオープニングテーマ曲から。何かイベントのときを思い出したいやいましてよ。ベルファールで行ったクリスマスイベントのこと。ゲームは1999年冬からスタート。「ときメモ」も月日が経ったんだなあということを実感。こういった純粋な「ときメモ」ゲームをプレイするってホント久しぶりのこと。1つずつ進んで行くたびに「あ〜こうやなんだたよねえ」なんてつぶやきながら一日一日進めていきました。自宅の部屋に帰ってあれやこれやきまぐらで合わせてチェック! コンボのCDを聞いて発見したことは、いつも聞いていた「ときメモ」の曲は「青春の始まった」として「思い出の数だけ」っていう曲名だったこと。知らなかったあ。そして、ここへ僕もちゃんの登場です。お電話待ってるよ〜って一美

電撃コラムス

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電腦遊戲事情

ナベP殿下
近況

このところ日本の気温がかなり高く、反比例して会社の冷房がめちゃきついです。でも、厚着してもあるえている私の私で半袖・短パンのアメリカ人が元気のなげなげ?

★次世代ゲーム機のアメリカでの展開(2)

ゲーム機の次の世代の市場を制する戦いはすでに始まっていますが、日本での状況と多少違いがあると思うので、それぞれについて見ていきたいと思います。今回は一先先に発売される、セガのドリームキャスト(DC)です。

DCはアメリカで今年の9月に発売を予定されています。有利な条件としては、この一番早く発売されることがまず1つ。現在のPSとN64と比べて、明らかに一線を画したハードの性能を見れば、高性能のものの方が好きなマニア層が飛びつくでしょう。

モデムが標準搭載なのも、アメリカでは重要です。市内にアクセスポイントがあれば、電話代は無料ですなご放屁という環境なので、

とことん面白いネットワーク対戦ゲームが1つあれば大ブレイクする可能性を秘めています。セガはパソコン用ゲーム向けにネットワーク対戦のサービスを提供しているのでもうハウの奮闘も十分あります。

またパソコンにとっては、OSがWindowsCEベースなので、パソコン用ゲームに近い形でDCのゲームを作ることができるのはうれしです。まったく新しいハード上での開発にしてはとくに初期の開発期間を短くできるし、パソコン用ゲームの移植も圧倒的に楽です。

逆に不利な点は、先に出るということも関係するけれど、性能的に他の2機種に比べて見劣りする点。任天堂のものはまだよくわかんないけど、PS2にぶつけてくることを考えると、それに匹敵するだけの性能になることが想像できます。ただ、DCの3Dグラフィック性能が劣るとか、メディアが大容量のD

VDでなくとかは、他の機種が市場に出たあと比較されて初めてわかるものなので、それまでの間にどれだけ突っ走れるか(台数を伸ばせるか)が勝負の分水嶺ということになるでしょう。PS2がアメリカで発売されるのは現時点では2000年の年末と言われているので、DCには1年3カ月が与えられることとなります。ハードの価格は200ドルを切らないと爆発的には売れないので、赤字覚悟で安く売ることもあってもいいですね。

DCがアメリカで勝つには、現行機種ではできないキラーソフトをハード発売と同時に数本出す。ネットワーク対戦で「ウルティマオンライン」級に面白いキラーソフトを発売後半年以内に出す。ハードの価格、ソフトの価格とも現行のPS、N64と同等にする。と、これがすべてできればけっこうな利益かと思うのですが、どうでしょう。(まだ続く)



流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

前田寛典
プロフィール

フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CD
Gデザインなどなど、多彩で多才。読者関係の話は得意中の得意でおまかせなDです。

★TVゲームと マルチメディア(その3)

仕事が大バクシそうです(涙)。まあ、世間では氷河期と呼ばれる不況の折です。寝られないという仕事があるのは大変ありがたいのですが、できれば一度にまとまって来るのではなく、平均して来てくれないうえ、「ちょっとハードスケジュールなんですけど、お願いできますか?」って聞かれて「無理です」とは言えないところがフリーの悲しさなんです。しかも、こうやって受けた仕事のほとんどすべてがスケジュールがズレて、先々週から今週にかけて集中してしましました。なんと時間割を作って作業している状況です。

この一因となっているのが、最近のゲーム制作の異様とも思われるスケジュール管理です。例えば8月発売予定のソフトが、7月上旬になっても発売日が確定していないというようなケースが多発しているのです。この原稿を書いている時点では、まだ巻末の新作ソフトスケジュールはできあがっていないのですが、かなりの確率で「8月発売予定」となっている具体的な日付が入っていない作品が多数あるはずです。

コスト削減のため制作スタッフが足りないというような経済的(?)原因から、ライバルの動向をギリギリまで見るためといった戦略的なものまで理由はさまざまですが、どれも当初の予定からは大幅に遅れるという傾向にあるのは困ったものです。でも、ちゃんと発売さえすれば読者の皆さんにとっては関係ない話だと思っしょ? ところがそうはいきません。スタートアップから発売日までの日数が少ないので、どのソフトもあまり大量生産ができていない状況にあるのです。

立場上どのソフトがとは言えませんが、DPSの新作紹介でかなり大きく取り上げられる話題のソフトが、初回出荷数5~6万本しかできないというケースもあります。この号をよく読んで「どうしてもこのソフトが欲しい!」という新作ソフトがあったら、必ず予約しておいた方がいいでしょう。

さて、お話を前号の続きに戻しましょう。どうも最近はこのコラムで話題に取り上げると関連のニュースが発表されるケースが多いので、今回も任天堂からリクルートと共同でネットワーク事業のための合弁会社を設立

すとの発表がありました。話のネタとなった64Dは通信とデータ保存・書き換えのためのツールという位置づけで発表が決まりました。やはりここでもキーワードは「マルチメディア」と「ネットワーク」です。

この事業はインターネットを利用した会員制のネットワークサービスが柱となります。ゲームをインターネット経由で入手したり(ダウンロードといいます)、ゲームの追加データ(オリジナルキャラクターやコース、セーブデータ等々)の入手が可能になります。まあ、DPSでいえば増刊号のDPS-Dの「DataBase」に入っているみたいな内容が、オンラインで入手できるようになるのです。そのほかにもスポーツや芸能関連のニュース配信や、電子メールサービスが可能になります。

話はちょっとさかのぼるのですが、ドリームキャストの大幅値下げが発表になった6月上旬に「ネット端末に活路、セガ最後の賭け」という記事が日経産業新聞に掲載されました。これはインターネットを利用してオンラインゲーム(電話などを利用して、離れたところにいる相手と対戦ができるゲーム)を中心とした、世界的なスタンスでの販売戦略です。また、6月中旬には日立、日本コロムビアと共同で、音楽やゲームの配信システムについての企画も発表となりました。

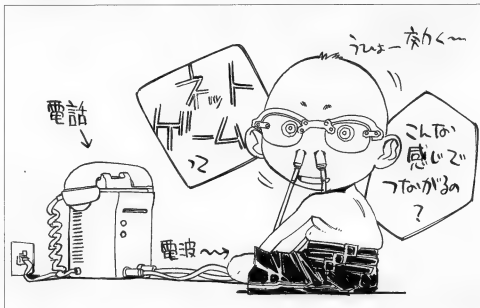
6月下旬には、ついにゲームボーイまでネットワーク端末にというニュースが発表になりました。DPI系の携帯電話会社が提携し、情報の取り込みを行ったり、ユーザー同士で情報かやりとりできるサービスが予定されています。北海道と沖縄でポケモン対戦することも可能になるかしれませんね。

これだけ周囲がネットワークだマルチメディアだと騒いでいるのに、PS2だけはあまり具体的なニュースが出てきていないのも注目されます。もちろんネットワーク機器としても他機種を圧倒的に上回る実力を持っているだけに、その動向は相当意識されています。もちろん、ほっておいたらPS2だけに話題をさらわれてしまうのを恐れて、あの手この手で話題を集めようとしているメーカーさんもあるでしょう。ゲームでは負けてもネットワーク端末として市場を独占したいというメーカーさんもあるようです。

しかし、ネット対応を全面に打ち出して発売されたドリームキャストが、これだけ苦戦しているのを見てわかる通り、開発側の思惑と一般の人々との感覚ではまだ大きな隔たりがあるのが現実です。今でもさまざまな読みがある、その数だけ失敗もあつたのですが、どうもそういう点についてはあまり進歩していないようです。

次号ではそのへんの歴史もふまえて、もう少し詳しいお話をしましょう。

■最近ソフトの営業戦略として、多種少量生産を狙うケースが増えていますが、詳しい事情はまだ機会をお話ししますが、少しでも製造原価を上回る見込みがあれば開発にゴーサインが出ます。どう見ても粗損製造と思われるタイトルも多のですが、廉価版ソフトなどにはかなりユーザーの支持を得ているものもあるようです。これで各ソフトメーカーさんが、廉価で面白いソフトが供給されることこそが、そのハードにとって一番大切であることを実感してくれるといいんですが。



イラスト/野村博之

■魔王はあつた！：感動バカ日記
 電撃の魔王！今年もみんな
 ！あ！ 夢はよくわからない

■無敵！：無敵とまはるに自
 然と勝つ。実力はどうなるんら
 うね？ 本意は、おかない。

■4中や中あう！：自分分のゲ
 ームならいくらでも。新パコ
 ン登場のつととは。

■中や中あう！：新ゲーム
 プレムを天下一しおお夢
 は一人てうか、お。

■あつた！：なんも、C
 1-5多いいながら、プロイ
 ンと契約！ま。

電撃床部

最狂ワケ法

この間は悪化は
 びたし、事件はどせし

勇者がクイズ マインコンク

▲勇者 こんとさん、このゲー
 ムのクイズに解いた問題が発表
 されますよ。こんとさん。

夢遊病者

▲夢遊病者 こんとさん、夢遊
 病者って何ですか？

レレレレレレ

▲レレレレレレ こんとさん、レレ
 レレレレって何ですか？

奴隷の趣味

▲奴隷の趣味 こんとさん、奴隷
 の趣味って何ですか？

PERSONA2 STAFF

あつたのレド

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

Paradise Eight

▲Paradise Eight こんとさん、Paradise
 Eightって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

あつたのレド

▲あつたのレド こんとさん、あつた
 のレドって何ですか？

▲あつたのレド こんとさん、あつたのレドって何ですか？

ももし、自分のイロと黒い。たつたのレドって何ですか？

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.147のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモて面の必要事項を記入し、500分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月22日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

Vol.110

- ①PIXY GARDEN,
CHOCOCYSAINインテリ設定資料集
艦これ集(高島勇)本誌23号(伊藤川)新田潤祥(時玉果)
②アコングエストモンスターズ
トレーディングカルカードBOX
小樽集(高島勇)中島大貴(時玉果)新井裕次郎(高島勇)
山崎智明(時玉果)井上大輔(仲御川)藤達生(大沢功)
吉野史一(仲御川)村上大樹(京都府)田中妙生(愛知府)
③ワールドアークコンダクター〜世界新紀行〜
トレーディングカード
小樽集(三島勇)究ノ明典(千葉真)徳島由直(仲御川)
桜原愛(高島勇)山内雅哉(愛媛果)
④十六夜ちゃんらっぱ〜緑華の軌跡〜
周年記念ポスター
岸野子(徳島府)井上山由貴(東京都)志田果(新潟果)
麻田由美(東京都)井上さな(埼玉県)
⑤讀しちろうぞSpecial.発売記念ポスター
吉田大英(大阪府)高松知(埼玉県)村上上雄一(東京都)
栗木樹(千葉県)金井聖衣(栃木県)榎村茂行(奈良果)
松島隆雄(山口果)工藤一彦(大阪府)新井一佳(福岡果)
小阪己博(徳島果)
⑥リモートコントロールガンダム(機軸)
河合徳利(愛知県)高松知(埼玉県)宮路行伸(神奈川県)
斎藤誠(徳島果)賀本真浩(大阪府)野村生か(長野果)
五十嵐昌利(東京都)岡田千(千葉県)菅原一樹(東京都)
宇田幸子(福岡果)遠江三奈(神奈川県)上野友美(千葉県)
大野かほ(静岡県)川島しずか(埼玉県)高瀬直也(神奈川県)
空野翔太(千葉県)鎌上明(東京都)金井真一(東京都)
角本純一(東京都)賀本美英(大阪府)ほか10名
⑦悠久幻想曲 ensemble;トレーディングカード
井上正(北海道)池田穂子(広島果)神崎紗央(宮城県)
⑧PSソフトSPRIGGAN LUNAR VERSE,
天狼星(東京都)大沢功(埼玉県)高松知(埼玉県)ほか10名
⑨PSソフトメルタランサー The 3rd PLANET,
雷野村(山形果)上村康(愛媛果)榎村茂行(奈良果)
⑩PSソフトビートマニアAPPEND GOTTA
MIX,
奥田博子(京都府)村本幸治(静岡県)大宅貴子(大阪府)
⑪PSソフト金持様 月
吉田大輔(千葉県)遠藤亜希子(北海道)川村敦史(高知県)

- [1]P147から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。
[2] あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
[3] あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④女子高校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
[4] あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。
[5] 今回の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報] Tactical Armor Custom ガラキレ
②[特報] SDガンダム GGENERATION-0 ③
③[特報] 電撃機兵ヴァルケン ④[特報] ガレージ
⑤[攻略] DINO CRISIS ⑥[攻略]
⑦[攻略] LEGEND OF MANA ⑧[攻略]
スーパーロボット大戦コンプリートボックス ⑨
⑩[攻略] パンダ2 罪 ⑪[攻略] グラディオ
⑫[攻略] ワンダフルハーツII〜天上の門〜 ⑬
⑭[攻略] Racing Lagoon (レシダラゴーン) ⑮
⑯[攻略] エースコンバット3 エレクトロソフイ
⑰[攻略] 私立ジャスティス学園 熱血青春日記
2 ⑱[攻略] 黒い瞳のノア〜Cielgris
Fantasy ⑲[連載] DPSソフトレビュー ⑳
㉑[連載] 電撃PSコロシアム ㉒[連載] はやく
㉓[連載] 電撃プレイステーション ㉔[連載] ウラ
ワデターマーズ ㉕[連載] まんがはじめて物語
㉖[連載] 電撃コラムズ ㉗[連載] PSの収録
㉘[特報] アークザラッドIII ㉙[特報] こてもい
しよ ㉚[特報] ワイルドアークズ2nd4 グニッ
ション ㉛[特報] みんなのGOLF2 ㉜[特報]
プライティス ㉝[特報] 俺の料理 ㉞[特報] げ
くのやつみ ㉟[特報] パネッタ ㊱[特報] 激
走 トランナー ㊲[特報] グランソニーク
㊳[特報] MDK ㊴[特報] 俺の尻を越えてりゃ
㊵[特報] ディーバブル〜越つたゴロアンの勇者
㊶[特報] 特長チルグチチュ。 ㊷[特報] THE BO
OK OF WATERMARKS ブックスアワー
ターマーズ ㊸[新作] ベイグラント ストー
リー ㊹[新作] グローラーシュー ㊺[新作] ロ
ニコブ ㊻[新作] ドラゴンクエスト・キアラタ
ズ トルネコの冒険2〜不思議のダンジョン
⑲⑳[新作] 西遊記 ㉑[新作] 実況パワフル
野球2周年記念 ㉒[新作] ワールドサッカー実況
ウィングレブン4 ㉓[新作] Lの学園A
piece of memories ㉔[新作] Memories Of (メ
モリーズオブ) ㉕[新作] PIXY GARDEN
㉖[新作] チョコ ワンダフォー! ㉗[新作] Z
ハート ㉘[企画] MEREMANO ID〜マー
メイド〜 ㉙[企画] BANDAI VISUAL SUM
MER COLLECTION '99 ㉚[企画] アメテック
ストーリーゲーム① カードキャプターさ
くら ㉛[連載] 電撃NEWS STATION ㉜
[連載] 電撃NEWS STATION ㉝[連載] 電撃ラ
ンキングステーション ㉞[付録] メモリーカード
シロ 夏の新作スペシャル

- ★数字は右詰めで記入してください。
[12] 今まで発売されたソフトで好きなのは2つまで書けてください。
①電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
②電撃プレイステーションD ③電撃王 ④電撃NINTENDO64 ⑤電撃ドリームキャスト ⑥電撃G'mマガジン ⑦週刊ファミ通 ⑧ファミ通PS ⑨ファミ通ドリームキャスト ⑩月刊ファミ通ワールド ⑪月刊ファミ通Bros. ⑫週刊プレイステーション ⑬週刊ドリームキャストマガジン ⑭HYPERプレイステーション ⑮HYPERプレイステーションRe-mix ⑯PlayStation Magazine ⑰ドリームキャストマガジン ⑱ドリームキャストFAN ⑲The 64 DREAM ⑳じゅりけい ㉑Game Walker ㉒Vジャンプ ㉓月刊ファミ通DC ㉔月刊ファミ通64マガジン ㉕ゲーム批評 ㉖その他
★数字は右詰めで記入してください。
[14] 電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、[13]の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉗とお書きください)。
★数字は右詰めで記入してください。
[15] 所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
[16] 買おうと思っているゲーム機を [15] の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。
[17] ポケットステーションを購入された方質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れて使っていますか。ゲームタイトルを1つ書いてください。
[18] "DINO CRISIS"は買いましたか?
① 予約して買った ② 予約せずに買った ③ 買いたくないと思っっているが、まだ買っていない ④ 買わない
[19] 今一番プレイしているPSソフトを教えてください。
[20] 電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
① 複数のコーナーに投稿したことがある ② 電撃PSコロシアムに、③ PSの収録に、④ アドレティンに、⑤ 回答が初めて

- ★数字は右詰めで記入してください。
[5] 今回の記事で面白かったものを [5] の一覧から3つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
[7] 電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
① 毎月買っている ② ときどき買っている ③ 初めて買った
[8] 電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
① 書店 ② コンビニエンスストア ③ ゲームショップ ④ キオスク ⑤ その他

- [9] 購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240~241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
[10] あなたがソフトを購入する際に、一番参考にしている記事を下記から選んでください。
① 新作紹介記事 ② 攻略記事 ③ DPSソフトレビュー ④ 電撃PSコロシアム ⑤ PSの収録 ⑥ まんがはじめて物語 ⑦ 電撃ランキングステーション ⑧ 新作ソフトスケジュール ⑨ 広告
[11] CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStationDに体験版を収録してほしいゲームを「新作ソフトスケジュール」(P240~241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
[12] 今まで発売されたソフトで好きなのは2つまで書けてください。

- ①電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
②電撃プレイステーションD ③電撃王 ④電撃NINTENDO64 ⑤電撃ドリームキャスト ⑥電撃G'mマガジン ⑦週刊ファミ通 ⑧ファミ通PS ⑨ファミ通ドリームキャスト ⑩月刊ファミ通ワールド ⑪月刊ファミ通Bros. ⑫週刊プレイステーション ⑬週刊ドリームキャストマガジン ⑭HYPERプレイステーション ⑮HYPERプレイステーションRe-mix ⑯PlayStation Magazine ⑰ドリームキャストマガジン ⑱ドリームキャストFAN ⑲The 64 DREAM ⑳じゅりけい ㉑Game Walker ㉒Vジャンプ ㉓月刊ファミ通DC ㉔月刊ファミ通64マガジン ㉕ゲーム批評 ㉖その他
★数字は右詰めで記入してください。
[14] 電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、[13]の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉗とお書きください)。
★数字は右詰めで記入してください。
[15] 所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
[16] 買おうと思っているゲーム機を [15] の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。
[17] ポケットステーションを購入された方質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れて使っていますか。ゲームタイトルを1つ書いてください。
[18] "DINO CRISIS"は買いましたか?
① 予約して買った ② 予約せずに買った ③ 買いたくないと思っっているが、まだ買っていない ④ 買わない
[19] 今一番プレイしているPSソフトを教えてください。
[20] 電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
① 複数のコーナーに投稿したことがある ② 電撃PSコロシアムに、③ PSの収録に、④ アドレティンに、⑤ 回答が初めて

読者プレゼント

Vol.113

『テイルズ オブ ファンタジア』ドラマCD



1 第2巻&サイン入り台本セット

いよいよ完結する『テイルズ』ドラマCD。第2巻と3巻をそれぞれ声優さんたちのサイン入り台本とセットで2名様に。



各2名

2 第3巻&サイン入り台本セット

(提供：ムービック)

3 『東京魔人学園闘神編』オリジナルバンダー+ステッカー2種

25名



◀メインの登場キャラクターと同じ25名様に「魔人学園」豪華3点セットを！
(提供：アズミックエースエンタテインメント)



4 『黒い瞳のノア -Cielgris Fantasm-』オリジナルステッカー



5名

◀モンスターもかわいイ、ボスキャラのステッカー。
(提供：ガスト)

5 『ファイナルファンタジーVII』ガーディアン・フォース アクションフィギュア

1名



(提供：コトブキヤ)

6 バビロノス

7 オーディン

8 セレーン

9 バハムット

10 ケルベロス

6 アニメワールドスター オリジナルコミック『ヌーヴィス・ロジック』オリジナルグッズ

(提供：アニメワールドスター)

キャラクターショップ・アニメワールドスターがオリジナルブランドで展開するコミックス&グッズをすべて各3名に。



3名

7 コミックス



NOUVEIS LOGIC

7 MONACO GRANDPRIX racing simulation2 オリジナルキャップ

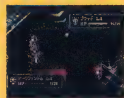
▶片山右京も認めた本格派レースゲーム。LGのロゴ入りだ。
(提供：ubiソフト)



5名

8 PSソフト

もうすぐ夏休み！ 外で遊ぶことに疲れたら、家でのんびりゲームってのもイイものですよ。



14 『ヴァンダルハーツII ー 天上の門ー』

▲デュアルカメラ(バトルの採用で、ますます自然の臨み。FRG。
(提供：コナミ)



15 『ツインズストーリー ー 茜みにつたしたたくてー』

▲女子部に入学した妹の能力を育て即を成長させるSLGだ。
(提供：バンサソフウェア)



16 『実況パワフルプロ野球 '99 開幕版』

▲今年は社会人野球編のサクセスモードがとにかく楽しい。
(提供：コナミ)



17 『マリア2 ー 一受胎告知の謎ー』

▲生命の神秘と謎に迫るスペースもののAVG。
(提供：ブレイク)

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.117(8月27日発売)で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

電撃調査! PS2発表プランから FFIX開発状況まで

正式発表されない 未公開データ



◆ドラクエVIIの発売日をエニックス社長が新発言!
◆「FFIXは現行PSフォーマットで開発」ってほんと?
◆業界を駆ける「年末にPS2は間に合わない」のウソ
◆64DD、正式発売! 新型流通サービスは成功するか?



最新ソフト情報

FFT開発スタッフが
新作発表

ベイグラントストーリー

大幅パワーアップの新システムとは
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
N64初的大型S・RPGの魅力

オウガバトル64

電撃プロモーションプロジェクト

ファン感涙!

「スパロボ」計画続報!

恐怖の「夕間」
プロジェクト
始動!



エッチ
袋とじが
復活!

山本和枝ALL描き下ろし

大人の絵本

最先端情報満載! オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

8月号 絶賛発売中

定価590円

気になる
対談

岡本吉起 (カブコン)

×宮路 武 (ゲームアーツ)

H度ますます「姫」を超えた「姫」!
パワーアップ!!



99年前期ジャンル別
美少女ソフトカタログ
姫攻略

いよいよ『姫』は年4回発行だ!

電撃姫

Vol.6 7月30日発売予定 予価700円

美少女
アニメ
満載

目指せ
CG完全クリア
姫攻略

人気メーカーの
最新作をスクープ!

充実のソフト情報

Win版同梱生/リフレインブルー/ごみっく
パーティ/プレゼントプレイ/ADAM THE
DOUBLE FACTOR/kanon/フィルム
ノール/絶望-青い果実の散花ノ-メイド
狩り/隼姫キャスター真璃子

超人気イラストレーター
総出演



エッチな
イラストギャラリー
イラスト/まぎやま現象



ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCEI

スペシャル'99夏

怒涛のリリ斯拉ッシュで今やPSの
台風の目と噂されるSCEI!
そこで今回は全ユーザー注目の
SCEIタイトルを大特集だ!
D21のスペシャルROMと
運動(*)のボリューム企画を
徹底的にチェックせよ!!

この夏を
熱くする
厳選タイトル

15本!!

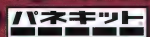


どこでも
いっしょ



Brightis

俺の料理



ぼくのなつやすみ

GRAN TURISMO2

NEW SOFT 収録

- 150 アークザラッドIII
- 152 どこでもいっしょ
- 156 ワイルドアームズ2ndイグニッション
- 158 みんなのGOLF2
- 160 Brightis
- 161 俺の料理
- 162 ぼくのなつやすみ
- 163 パネキット
- 164 激走 トマランナー
- 165 グランツーリスモ2
- 166 MDK
- 167 俺の屍を越えてゆけ
- 170 メディーバールー選ったガロメアの勇者
- 171 サルゲッチュ
- 172 THE BOOK OF WATERMARKS
- 173 SCEIグッズ 読者プレゼント

※この特集内で紹介しているソフトのうち、7月15日発売のDPS-D211に特別版、ムービー、セーブデータが収録されているものは、データ欄と欄外にその説明が入っています。



シリーズの生みの親が新生『アーク』を語る!!

DPS独占! プロデューサー

赤川良二氏 特別インタビュー



衝撃的制作発表から約3か月半、いまだ沈黙を続ける『アークザラッドIII』(以下「III」)。今回は特別企画として、シリーズ全体のプロデューサー・赤川良二氏の直撃インタビューをお届けしよう!

ユーザーの反響が製作者の心を揺り動かした!

「今回『アークIII』を制作されることとなるまでの経緯を教えてくださいませんか? 赤川良二氏(以下赤川、敬称略): 『アークザラッド』は、もともと1本の物語の中に『アーク』の物語と『エルク』の物語があり、それが途中で合わさって最後のエンディングに行くというプロットで考えられていました。ですから『アーク』は、『II』が出た段階で完結させようと思ってたんです。ただ、

『II』の発売後、予想を上回る反響がユーザーの生の声として届けられました。そこで『アーク』は、製作者の手を離れ、ユーザー1人1人のものになっていったんです。例えば、エルクとリーザの後日談が語られていたり、イラストが描かれていたり。これらの『アーク』を共有する場としてファンクラブ設立への活動を開始、その過程で、本家本元がゲームという形で『アーク』の物語の続きを提示してみたくなりました。それが今回の『III』を制作するきっかけになりました。

「これがある意味RPG」

『アークIII』の主人公は、**アーク**。『アーク』、『エルク』に続く、第3の主人公。年齢は14歳で、ハンターになることを夢見ている。大災害(『II』のED)で両親を失ったというつらい過去を持つ。

HISTORY OF ARC THE LAD
『アークザラッド』の歴史
発売以来、多くのユーザーから支持を受けた超人気RPG『アークザラッド』。その歴史と進化の過程を振り返っていきましょう!

アークザラッド

● 95年6月30日 ARC ● RPG ● 802,800 (サブスクリプション)

PS初
のRPGとして登場した第1作。それは大方向の夢想に反し、まったく



斬新な方向となっていた。S11、自覚を覚悟のシステムや、やりまくるキャラクター、多様な敵種エフェクト、社歴なグラフィックなど、次世代RPGの基礎を作った作品といえる。



▲▲▲ 2000年夏に発売された『アークザラッドIII』。シリーズの歴史を振り返る。

アークザラッドIII

RPG

秋予定
▶ SCEI
▶ 価格未定
▶ 対応機種未定

電撃CHECK

今回のインタビューから、「II」の概要をおぼろげながらつかめてきた。ここでは、その注目点をピックアップして紹介するぞ。

①バトルシステムは？



▲より完璧な形の「アーク」的バトルが楽しめる!

「II」の基本システムは、前作を踏襲しつつ改良が加えられ、より遊びやすくなるようだ。再景こそ3Dだが、キャラは2D。前作ファンは違和感なく物語に入り込めるだろう。

②美しいCGに注目



▲ロリアア空中戦闘シーンも、こんなに鮮やか!!

物語を盛り上げるCGによる演出もグレードアップ! 左の写真のようなハイクオリティな映像がバババ入る。人物も表現されるようになり、さらに感情移入しやすくなるぞ。

③『II』のデータを継承!

「II」で「I」のセーブデータを継承できることが本格的に決定した。今回継承できるデータは、「I」



◆アークを消してしまっただけ、もう一度プレイ!

新たな主人公、新たな物語で「アーク」が復活!

——「I」のラストで世界が別壊し、物語はいったん終わりましたよね。コアなファンにはとまどいがあるんじゃないですか? 赤川: そうですね。やっぱり「II」に抵抗を示す人はいますよ。僕たちも「II」を作ったときは「II」を作るつもりはまっくくなかったから、その気持ちはわかるんです。でも、「アーク」のシステムが好きとか、世界観が好きとか、そういうところで新作を望んでいる人もたくさんいるので……。今は「アーク」初心者の人でも十分楽しめる、さらにファンを期待する面白い作品を作ろうと日夜努力しています。個人的には「アーク」を初めてプレイするユーザーが遊んでみてもらえる作品であれば、ファンの子が見てもOKなんじゃないか、と思っていますけどね。

——今回の主人公は、「アレク」という少年ですが、物語のテーマなどあったら教えてください。赤川: 「II」のテーマは友情と再生です。イメージ的にはトムソーヤの冒険のトムとハックみたいな、男の子2人が織り成す友情物語を基礎としています。主人公と相棒が冒険を通じて成長していき世界を再生させる、そんな物語だと思ってください。

——ところで、「II」で気になるのが、前作のキャラに関してですね。とくにファンの中ではアークやククルに再登場してほしいという声が多いと思うのですが?

赤川: 今はまだ詳しい話はできませんが、まあ、セーブデータの継承ができるようになってますから、期待してください。

——戦闘システムや移動の仕方など、基本システムに変更はあるのでしょうか? 赤川: そうですね。基本的なところは変わらないですね。前作をプレイした人なら、違和感なく遊べるんじゃないですか。ただ、前作で不評だった部分(戦闘中しか特殊能力での体力回復ができないなど)は修正を加えているので、快適にプレイできるようになっていると思いますよ。あと、戦闘に関しては大きな新要素もあるんですが、それは時期が来たら紹介します。

——あと、現在発表されているCGなどですれば、人物が出ているなど、今までとだいぶイメージが変わった気がしたのですが、赤川: 実はCGを含めて使ったRPGって、「アークI」なんですよ。今見ると非常にチームで、「作り直して」とか思うのですが(笑)。前作ではスベクタルシエにCGを使って派手な見せ場を作っていたのですが、やっぱり1回にとにスゴイですよと言いたいがプロデューサーの気持ちなので、

今度のCGではキャラクターを出してみたいですね。「アーク」の場合、もとのイラストがすべてコンピュータを使って描かれているので、CGキャラでも違和感がないと思いますよ。とくに、CGそのものの表現力も上がっているので、とくに自信もっている部分です。それに、「2Dキャラによる演出も期待してください」。僕が手がけるものとしては、この「II」が最後のドット絵キャラRPGになるかもしれません。マップは3Dポリゴンになってますが、今まで培ってきた覚悟の2Dキャラ劇を見たいですね。

赤川: 「II」は前作、前作々の正常進化系でありながら、さらに飛躍したものになると思います。次の世代への架け橋になるRPGとなってほしいと思っています。——本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

PROFILE 赤川良一氏

■あかが りゅういち (株)アーク・エンタテインメントのエンゲージデザイナー。アークザラッドシリーズ全体の企画プロデュースを務める。



Akazawa Ryooji

緊急告知

次号より本誌にて「アークII」ついに

本格始動!!

の完成形だと思う!

アークザラッドII

●96年11月1日●RPG●¥2,800(サブスト)

90時間

以上プレイしても、パーフェクトクリアできないユーザーが続出した「I」。

資料①) 本分以上の内容が詰まった手紙ドット仕事やモンスター集めなど、本編はもうなん。サブイベントまで丁寧に作り込まれた秀作だった。

II. ARKZARADD

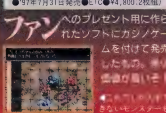
●97年7月31日発売●RPG●¥4,800(2枚組)



▲本作は、前作の続編として、前作のキャラクターを復活させ、前作の仲間と協力して、世界を再生させるというテーマで制作された。

アークザラッド モンスターゲームwithカジノゲーム

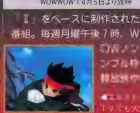
●97年7月31日発売●RPG●¥4,800(2枚組)



▲本作は、前作の続編として、前作のキャラクターを復活させ、前作の仲間と協力して、世界を再生させるというテーマで制作された。

アークザラッド

●96年11月1日発売●RPG●¥2,800(サブスト)



▲本作は、前作の続編として、前作のキャラクターを復活させ、前作の仲間と協力して、世界を再生させるというテーマで制作された。

かわいいキャラ



よろしく
なのニャ!!

気合いで
いくッス!

きもちいい
ウサー

これは大発見
だロボ!

どこでも いっしょ

DOKO*DEMO*ISSYO



ポケステ最大の話題作『どこでもいっしょ!』
"キャラクターとのコミュニケーションを
楽しむ"というまったく新しいコンセプト
を持ったこのタイトルをDPSは超強力で
プッシュします! 今回はついにその全貌
に迫る4ページ。独占企画「トロの絵日記」
のオマケつきでドーンと大公開なのです!!



選べるキャラは5種類

どこいっしょに登場するキャラクタ
クターは、ネコ、イヌ、カエル、
ワサギ、ロボットの全5種類。
ポケビ (=ポケットビープル)
と呼ばれるこのキャラたちは、
単に可愛や話しかけただけで
なく、性格から会話の内容まで、
とにかくみんな個性的なのだ。
キミはどのポケビが好き?



どこでもいっしょ	7/22 予定	▶ SCEI
ETC		▶ V3.800
		▶ PS (15ブロック)

ある日の出来事

トロの絵日記より

ポケビたちは、普段どーやって暮らしているのか? 気になる彼らの日常生活を、ネコのトロの絵日記からちょっとだけ公開しちゃいます。ナイショだよ。

おはようニャ!

新しい朝が来たのニャ! 美しい日は素晴らしいニャー♪トロの朝の挨拶。今日は気持ちいいニャー♪ (まだちょっと寒い?)



近所のネコと

近所のネコが遊びに来たのニャ! お気に入りのおじいちゃんに会いに来てくれたニャ。とっても嬉しいニャー♪ (オマエもネコだニャー♪)



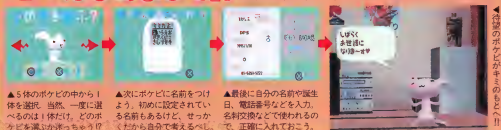
SCEI SPECIAL '09 SUMMER 2009 7/22

にコトバを教えて会話を楽しもう!!

基本のシステムをチェック!

この「どこいっ」は、ポケステの中で暮らしているポケビとの会話を楽しむソフト。まずは、いろいろなコトバを教えて、どんどん会話してみよう。すっこんだようなランチガイをしたり、感動モノの名セリフが飛び出すことがあったら、ポケビとの会話はプレイヤーを決めて飽きさせないのだ。難しい操作もいらなし、システムもカンタンなので、誰でも気軽に楽しめる。まずはその基本システムについて詳しく紹介しよう!!

1 まずはポケビと「はじめまして」!



▲5体のポケビの中から1体を選択。当然、一度選べるのは1体だけ。どのポケビを選ぶの迷っちゃう?!

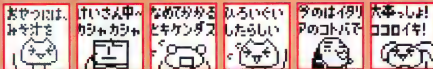
▲次にポケビに名前をつけよう。初期に設定されている名前もあるけど、せっかくだから自分で考えるべし。

▲最後に自分の名前や誕生日、電話番号などを入力。名刺交換などで使われるのだから自分で考えるべし。で、正確に入れておこう。

まずはPS本体で、ポケビの選択や自分の個人データの入力を行う。すべての入力が終わったら、ポケステへのダウンロードが終了すると、その瞬間キミだけのパートナーが誕生する。まずは最初のあいさつを交わそう!!

2 いろんなコトバを教えておしゃべり!

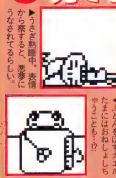
ダウンロードが終わったら、さっそくポケビとの会話を楽しもう! 会話の内容は、新しいコトバを教えていくことで、さらにバラエティに富んだものに進化する。コトバとその意味、自分の好みなどを順番に教えていって、ポケビがいろいろなコトバを覚えれば覚えるほど、会話のバリエーションは無制限に広がっていくのだ。また、ときにはポケビの方からいろいろな質問をしてくることもある。その場合も、同じように教えてあげよう!!



▲どこか知りたがり屋のポケビたちも、いろいろ教えて、さらに仲良しになる。

教えるほどにがわいくなるよ
 好きなコトバを教えられるので、ローカルな話術やあなたの名前などが、自然と会話の中に出てくることになる。ポケビとの二人だけの秘密も生まれたりして、いろいろお楽しみが待っているよ!!

3 ポケビの日常生活は見てるだけで楽しいよ!



会話をしていないときも、ポケビたちはさまだま姿でプレイヤーを楽しませてくれる。ポケステの時計機能によって、その行動は実際の時間に完全対応。昼は洗濯や遊びに奔走し、夜はゲームやテレビをチェック。深夜になると寝てしまうけど、呼ばばちゃんと起きるので心配無用なのだ。ポケビたちのかわいい仕草を、好きなだけ堪能しよう。暇なときにはダンスをしたり筋トレしたりと、キヤラごとにその趣味(?)も多彩。また、PS本体ではさらにリアルなグラフィックで、ポケビたちの愛らしさが観察できる。



ポケステとPS8どっちでも会話できる!

会話やコトバの入力などは、ポケステとPS本体のどちらでプレイしてもOK。操作方法もまったく同じだ。PS本体ならリアルな画面でポケビのリアクションを観ることができ、ポケステを使えば電車の中でも授業中でも楽しめる。キミのライフスタイルに合わせて、自由にプレイしよう。



おでかけニヤ!

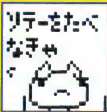
右巻きニヤが気取っているけど、おでかけするのにはおしゃべりニヤ。得意な言葉もいっぱい。多分おでかけニヤは、おしゃべりニヤのニヤ。(?)おしゃべりニヤ



すべりだい!

足滑り台に乗りに来たけど、すべりだい!は滑った方がいいからニヤ。手滑り台で滑っている人にも、すべりだい!は滑りだい!





通信機能でいろいろ広がる! ポケステだけのお楽しみを公開!!

「どこいっ」には、ポケステの機能を生かした楽しい要素が満載。特にポケステの赤外線通信機能を使った名交換やしりとりなどは、会話の楽しさまじりで「どこいっ」の大きな魅力だぞ。1人でも十分楽しいけれど、友だちとみんなで遊べばさらに楽しさ倍増なのだ。通信で遊びながら、お互いのポケビを自慢しあったりして、ガンガン盛りあがろう。さらに通信すれば、相手のポケビが新しいコトバやナインショの暗語を教えてくれたりすることも。知らない人とも「どこいっ」を通じて友だちになれちゃうかもしれないぞ。



名刺を交換するんだわん!

知らないポケビと会ったら、とりあえず名刺を交換しよう。名刺には最初に入力した自分のデータ(名前や誕生日、電話番号など)が登録されている。交換した相手の名刺はPS本体でいつでも閲覧できるの、実用性もバッチリ。名刺交換が新しい趣味になるはずだ。



① まずはメニューで選択

相手が見つかったらメニューコマンドを表示させ、「めいし」を選択し、「はじめ」を選ぶ。



② 電話番号も教える!?

ポケビが電話番号を教えてもいいか聞いてくるぞ。心配なら、電話番号だけヒミツにもできる。



③ 通信開始!!

準備が整ったら、ポケステを向かい合わせにして決定ボタン。けっこう離れても大丈夫だ。



④ 相手についてどう思う?

名刺交換が終わったら、ポケビが相手の印象について質問してくるぞ。いろいろ教えてあげよう!!



しりとりで対戦するケロ!

通信機能を使えば、ポケビ同士でしりとり遊びをすることもできる。ただし、しりとりで使うことができるのは、ポケビが知っているコトバだけ。どれだけ多くのコトバを覚えていくのが勝負なのだ。



① お互いに準備OK?

「あそび」の中の「しりとり」を選び、ポケステ同士を向かい合わせにして、決定ボタンを押そう。



② バトル開始!!

通信が成功したら、先攻側からしりとり開始。できるだけ答にくそなコトバを選ぶのがコツだ。



③ 知識の限り、Let'sしりとり!!

相手が答えられなくなるか、最後に「ん」が付くまで勝負は続く。ポケビに選択させることも可能だ。



④ 勝った!!/負けた…

勝てばポケビも大喜び。負けたときはさらにコトバを教えて、次に備えよう。



クイズに答えてほしいロボ!

「クイズ」ではポケビがプレイヤーに、コトバ当てクイズを出題。「最初にアがつく」などのヒントを参考に、何のコトバが当ててるのだ。正解のコトバは、それまでにプレイヤーが教えたコトバから出題されるので、運が良ければ一発で当てることができちゃう。正解するとこぼろひのポイントがもらえるぞ。



① ヒントを頼りに…

ヒントを3回教えてくれるので、それぞれの条件を満たすコトバを推理してみよう。



② 答えを入力!!

ヒントを聞くごとに、答えを入力できる。失敗したら、次のヒントを聞いて再挑戦!!



③ 勘と推理を働かせろ!

見事正解すれば、ヒントの段階に応じてポイントがもらえるぞ。繰り返し挑戦してこう!!

クイズに正解するとポイントUP!

しりとりやクイズで獲得したポイント(pts)の合計は、メニュー画面で確認できる。ポイントをとためると、何かいいことがあるらしい?



これはナインショなんだけど…

通信で遊んでいると、実はポケビ同士がナインショでプレイヤーの暗語をしているらしい。さらに、相手のポケビから知らないコトバを教わることもあるのだ。噂の内容については、会話の「ケンジ」：ポケビがこっそり教えてくれる。例えば「ケンジ」

のどころカエルのリッキーが言っていたんだけど、ケンジってこのお笑い食いで、お腹壊したんだって、



「今だからナインショしてんだけだよ」

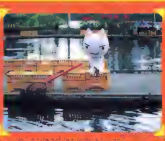
といった感じだ。ほかにも、相手の初恋の人の名前やヒミツの趣味なんかを教えてくれることもあるので、気になる相手がいるときは、とりあえず通信してみてもいいかも!

続前作の「ナインショ」



つりぼり大好き!

つりぼりにやっつて来さのニャ! 釣った魚はもちろん尻尾コランのおかず… 『釣りバカ日誌』の浜ちゃんを目指すのニャ! (「ポイントに釣れるの?」)



お祭りも大好き

毎年お祭り開催中! 好きなお祭りを発見! 神社にお参りしてか、市だ〜いかさ水を食べるのニャ! (「舞台はワワワワ?」)





キャラの魅力がPS本体で爆発!!

PS本体で「どきどき」をプレイした場合は、通信できないもの、PS本体ならではの楽しみがバッチリ用意されている。交換した名刺のデータや、絵日記、よりリアルなポケビの姿などは、PS本体で見ることができない。また、ポケビにプレゼントができるのもPS本体だけ。両ハードの連係が「どきどき」をとことん楽しむ秘訣なのだ。



暮らしっぶりリアルだわん!

PS本体の美しいグラフィックで、生活感あふれるリアルなポケビの部屋をのぞくことができる。ちなみに部屋に置いてあるモノは、季節や時間に応じて変化し、プレイが進むにつれて、種類も増えていくのだ。

TVゲームをプレイ!



このポケビに集中する



ハットとしてどーした?

▶お気に入りの服、いきなり空の一点を凝視して遠くまでポケビ(ネコ)がよくやるアレ。登場(?)……と、こんな調子で、PS本体でも超うフリー&株のある仕度で、プレイヤーを魅了してくれるのだ。

飲み物をゴクゴク!!

▶ポケビはいきなり冷飲を開けて、バク牛乳やビールをイッキ飲みしたりすることもある。部屋には見出しや冷蔵庫もあったりして、かなり人間臭い生活を送っているのだ!!



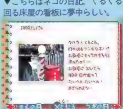
早くもスゴイ盛り上りの「どきどき」をマークせよ!!

とにかく「ラブリー」なゲームで、この「どきどき」は、PS2本体でも楽しめる。PS2本体でも楽しめる。PS2本体でも楽しめる。PS2本体でも楽しめる。



実は日記をつけてるッスー

ポケビたちは毎日絵日記をつけており、これらはPS本体で見ることが出来る。ここでもポケビの魅力と個性がかなり爆発! かわい文章が添えられた、実写とCGを合成した楽しい画面は、思わずニヤリとしてしまうものばかりなのだ。



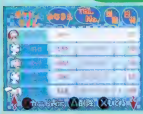
日記に友だちが登場!



かわいすぎる日記の登場人物は、みんなリアルな姿で登場するのだ!!



名刺のデータもバッチリだロボ!



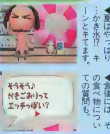
▲メタリもんだたたタリス! いろいろな人の名刺を集めるのに集中しちゃうぞ!

ポケステで交換した相手の名刺は、PS本体で確認することができる。この画面では電話番号や、生年月日、血液型などのプライバシーデータが一覧表に。アドレス帳の代わりになるし、意中の相手の情報も、密かに(?)ゲットすることもできるぞ。



プレゼントありだそびョン!

PS本体のメニューにだけ登場する「おくりもの」コマンド。季節感のある食べ物一覧の中から、ポケビに贈りたいものを選ぶと、ポケビの部屋に宅配便を届けられることができるのだ。ポケビの高齢ぶ姿を見ることができるようえに、その食べ物の名前も覚えておこう。



たまらんニヤ!

ニコニコは愛嬌あふれる可愛らしいキャラクター! ときどき野生動物と暮らす「カサ」! この1冊の絵巻を堪能しよう!! (今日も楽しもうぞ!!)



と、いうわけで…

「トロロの絵日記」楽しんでいただけましたか? ここで紹介している写真は、全部トロロの実物大めいぐるみ(身長約1m!)を使って撮影したものです。メチャメチャ可愛いこのめいぐるみは現在発売の予定はありませんが、縮小サイズのレプリカが現在製作進行中。今回は、このレプリカを読者の方にプレゼントしちゃいます。詳しくは173ページを参照ね!!



▲トロロの撮影中! 進行が早いので、早く完成予定です!!

ガーディアン&新キャラを大紹介!

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

ガーディアンからAR MSの新メンバーまで、明らかになったばかりの最新情報をお届けしよう。さらに、前作以上に楽しくなったオープニングムービーも必見だぞ!

WILD ARMS 2

ワイルドアームズ
2ndイグニッション
RPG

9月 (※)
▶ ¥6,800 (CD2枚)
▶ MC (パソコン)

最新情報をお届け
期待の正確な情報



新戦力 「意思ある力」ガーディアンが登場

悪化する主人公の力になってくれたガーディアンが「ワイルドアームズ2」にも登場することになり、新しい「ガーディアン」は、アールがいきなり入る「意思ある力」であり、旧作と比べると、この要素も異なる存在である。古く時代からアールがアーマーで来た場合は、神とい

神がほとんどいないの世界においては、神と似たような存在が他にも出てくる。もちろん、信じている者は決して多くない。このガーディアンの出現は、おかしなスケッチや絵、言葉で表現されている。それでは、今度公開されたワイルドアームズ2のガーディアンを紹介しよう。



アール HP6126/6120
FF 49
アム HP8130/4130
FF 99
メカ HP4590/4590
FF 99

CHECK ガーディアン関連 の新要素もある!

ミーティアムとはガーディアンの意思が石化したものだ。これを装備するとパラメータがアップし、さらに戦闘中に慣々の特殊技(カスタムコマンド)を使えるようになる。そしてフォースアビリティの「コンビン」を獲得することで、ミーティアムに宿っているガーディアンを具体化(召喚)することができるのだ。



地 — ガルジェフ

高熱にも耐性を持った「地」を司っているガーディアン。石化する「マタメトコシム」といって敵軍陣に押し寄せた際の攻撃を受けてくれる。緑の石を壊したときや敵軍陣の動きを遅らせる。大団円のガワーアープで使われているように、主人公の力に結びつくこともある。



水 シタルダーク

魚のような外見を持つ「水」を守護しているガーディアン。制作では「口から高水圧の気泡を連発して、相手を押し流す」という攻撃を持っていたが、今回の「アサルタイル」は、自ら攻撃を突撃するところからさらに迫りの増した攻撃。やはり敵軍陣に対して効果がある。



新キャラ

アシュレーの弟分? 少年ARMS!

クワンソウが紅いアプローにいるアム、オー、スロットの少年が、弟分としてアシュレーの仲間として参加する。アシュレーの仲間として参加する。アシュレーの仲間として参加する。



ティムは本当のARMSメンバーになる!



ティムは本当のARMSメンバーになる! ティムは本当のARMSメンバーになる! ティムは本当のARMSメンバーになる!

催眠霊ブーカ
意志を持つエネルギー体。ソアプリーストになったティムのパートナーで、彼のグッズとしても活躍してくれる。



オープニングムービー

前作以上のボリュームを持つオープニングムービーを紹介! このほかにも複数のムービーが用意されているぞ



火

ムア・ガルト



炎の真実を持つ「火」を司理しているカーティアン。ムア・ガルトの攻撃「ヴェイパーブラスト」は、炎をその身にまとい、敵に体当たりし大爆発を起こし、飛び去っていくものだ。この爆炎に包み込まれた敵は、ほぼど火に対する耐性が強くない限り、燃え尽きてしまっている。



生命

オードリュック

ユニコーンのような美しい外見をした「生命」を守護しているカーティアン。「ライブホーン」は攻撃ではなく、相手生物のHPを回復してくれる。ピンチのときに役に立ってくれるぞ。



SCEI SPECIAL POSTUMER

ソニック・LX End of the World

みんなのGOLF 2

数々の新システムを引いてきて帰ってきた「みんなのGOLF 2」。今回は各種のモードについて紹介していくことにしよう。発売が待ち切れないという人は、下の「実況リプレイ」を読んで、みんなのGOLF 2の雰囲気を感じてほしい！

新システムも盛りだくさん！

みんなのGOLF 2

7/29

▶ SCEI

▶ ¥5,800

▶ MC(プロパック)、PS(プロパック)、MT: 4P対応

SPG

こんなにたくさんのモードが用意されているのだ！



Game

ゲーム

女性をフィーチャーしているゲームの多いいし、ゲームシステムもかなり充実している。1人から4人まで楽しめる！

ストローク



好きなコースと季節を決めて、コースを回るモード。4人まで同時にプレイすることができる。

V S



COM戦専用のマッチアップレイモード。勝てば対戦相手を手をマイキャラとして使えるようになる。

ツアー

全20戦の大会を戦っていく、1Pプレイ専用モード。実績を積んでトッププロになるのが目標。

マッチ



1対1の対戦。ホールごとに勝敗を決め(引き分けもある)、勝ちホール数の多い方が勝者。

ミニゴルフ



4人までプレイできる、8つのショートホールからなるミニコース。ニア表示も可能。

トレーニング

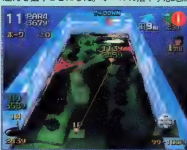
コースやボールを自由に選んで練習することができる。季節や風向き、天候なども変更可能。

スコアビオンパレーホール11

実況リプレイ!

ゲームの流れを写真で紹介しよう。まずはスタートボタンでホール全体図を出して、大まかな攻めパターンを決める(①)。左に見えるフェアウェイを狙うのが基本だが、強い追い風が吹いているので越えを狙うことにした。ボールの落下予想地点を調べているうちに、

バワーショットを使えば傾斜を利用してさらに飛距離を稼げることが判明(②~③)。遂うことなくバワーショットに挑戦。そして結果は…ナイスショット!(④)。ボールの下を叫んだ傾斜は嵐にも乗り、右奥のフェアウェイへ一直線。跳ねるように傾斜を転がっていく(⑤)。



どっどっ転がれ!



みんなのGOLF2の
用書きだすのメモ

Data

データ

フレンドデータ はフレンドに記録!

ベストスコアからスーパーショットやプレイヤーのデータが記録されています。また、フレンドのデータも記録されています。フレンドのスコアを記録し、自分のスコアと比較することができます。

ステータス



プレイヤーのデータを見る。年間獲得ポイントやコースごとのベストスコア、入手したキャラなどの情報がわかる。

V T I



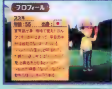
スーパーショットを再生する。上書き禁止を指定できるようになったから、消したくないショットは永久に残せるのだ。

VS結果



VSモードにおける対戦成績を、表の形で教えてくれる。どのキャラでCOMキャラに勝ったのかが一目でわかるのだ。

プロフィール



キャラの年齢や特徴などを見る事ができる。ただし、マイキャラにしていないと、表示させることはできない。

ヒストリー

ツアーモードにおける記録をチェックするためのモード。大金ごとの成績もちゃんと記録される。

賞品

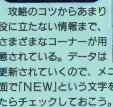
ツアーモードで手に入れたトロフィー、クラブ、ボールといった賞品は、ここで確認できる。

Q R A



各種の情報やテクニックをQ&A形式で紹介するモード。プレイヤーの難しさに合わせて初級、中級、上級の3項目から選べるようになっているところが親切。

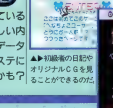
USER



攻略のコツからあまり役に立たない情報まで、さまざまなユーザーが用意されている。データは更新されていくので、メニュー画面で「NEW」という文字を見つけたらチェックしよう。

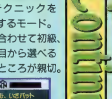


八重の音調記は、プレイヤーのスコアやショットの軌跡などを記録し、それを再生して見ることが出来る。



初級者の日記は、プレイヤーのスコアやショットの軌跡などを記録し、それを再生して見ることが出来る。

Continue



オプション



中断してセーブしてあったデータを読み込み、プレイを再開するモード。ちなみに、「みんなのGOLF2」では1ホール単位でセーブできるように変更された。前作では9ホール単位でしかできなかったから、こんな部分でも進化しているのだ。

オプション



キャディーの音を変更するなど、各種設定を行なうためのモード。ボギー以上のときに1メートル以内のバットを自動的に決めてくれる「OKバット」、打ったあとの演出を省略する「ショットのスクープ」といった新項目も用意されている。

Home page

ホームページ

情報満載! 読んで楽しい!!

オンラインゲームから攻略テクニックまで、あらゆる情報を詰め込まれている。プレイする前に一度読んでおくと、プレイがもっと楽しくなる。

Download

ボクステに関係しているということ以外、詳しい内容は不明。キャラのデータやミニゲームをボクステにダウンロードするのかも?

結局300ヤードを越すビッグドライブとなり、ホールはグリーン近くのラフへ(6)。ピンに寄せるためにカメラ視点を覚えてグリーンの様子を細かくチェック(7)。周囲の高低差や傾斜などを調べると、どこを飛ばせばいいが見える。

グリーンは目前!



狙いを定めろ!!



想以上にラフの影響を受けて距離は出なかったものの、2オンには成功(9)。芝目の向きと方向を考え、慎重にラインを読む(10)。残り距離が6メートル弱なので、パッティングモードは10メートルのままで、そして結果は……(11)。



2オンに成功!



ナイスパッティ!



俺の料理

**D21に
体験版**
99 (¥)

▶ SCEI

▶ ¥5,800

▶ MCI/ソニー
AC専用(D21対応)
2P対戦可
ACT
アナログスティックで料理を作る本格料理アクション!! 鉄人もビックリなフィンガーテクで味の桃源郷へいざなる料理の神髄を堪能しよう!!

アナログスティックで料理を作る!! 異色の料理アクション!!

誰でもわかる

進め方



ミーの名はカワサキ。このゲームの大魔王ワロ。ミーと勝負したかったら、料理の作り方をマスターして、ミーの城へくるグロ。料理の道は甘くないグロよ。

俺の料理の

調理品選択

まずはお客様の注文の中から、調理するものを選びます。時間経過とともにオーダーが画面外に消えていくので、注意しましょう。

調理

さあ、料理人としてのお手並みを見せて。アナログスティックと○ボタンを使って、お客様に喜ばれるよう、要をこめて調理しましょう。

店の評判を上げる

おいしい料理なら、店の評判がガンガン上がります。画面右のゲージが「サイコー!」になればこっちのもです。

どうすれば評判上がる?
このおやじに気に入られると、普通の家の3倍もの評判が得られます。

ボス戦

店の評判が「サイコー!」になると、ボス戦です。素早くおいしく大量に作って、評判ゲージを上げたり、相手ボスオジャマを送りこみましょう。

アナログスティックと○ボタンだけで、すべての調理工程を再現する天才プログラマー専用料理ゲームが登場!! 料理マニアは、街々の料理店を軒々とするスーパーコンピュータさんといっしょに、評判を上げながら、一年の料理大会が開催される料理の城へと進んでいく。料理から洋食まで、なんでも作る料理の超絶バトルが待っている。だから、このゲームは? 天才プログラマー、同時進行で料理を完成させるといふこと。同時に進行させられるアシデントも、料理マニア。ところが、この料理の対戦ゲームは、もう一度やり直さないと、



料理マニアは、もう一度やり直さないと、

なぜなにお料理教室



アナログスティックと○ボタンだけで、どうやって作るの?

それでは天ぷらを作ってみよう



1 えびをむく
右スティックを左に倒すと、えびの殻もけれます。繰り返して殻後までむきましょう。

2 野菜を切る
右(上)と、左スティック(左)のタイミングが合えば、左手をサクサク斬るとい

3 衣をつける
衣をつけるだけで簡単ですが、つけすぎるとネタが重くらいをつけるのがよろしいです。

4 揚げる
油で揚げる間は少し評判がかるので、その間に他の調理をチャッチコしましょう。

R ←

L ← **R** ↓

R ↓

○ボタン


このゲームって、料理するだけなの?

アシデントも起こっちゃうのよ~

「オジャマ」と呼ばれるアシデントは、ほうっておくと、お客様が逃げてしまいます。迅速に対処しましょう。



▲低いかけましょう。

▲明かすようにしましょう。

▲お客様を呼びましょう。

パネキット

D21に
体験版

85

- ▶ SCEI
- ▶ ¥5,800
- ▶ MC (17ブロック)、DC (AC#8102)

SLG

組み立てて自由な正方形パネルで作ったモデルを動かせる『パネキット』。

創ったモデルが空を飛ぶのも、水上を泳ぐのもぜんぶキミの工夫次第!



▲好きな色 (全32色) や柄をつけることができるぞ。ピンク色の戦車も作れちゃうのだ!

▲このロケットは地上も水上も走れるのだ。すいモデルを作って友達に自慢しよう!

ロケット

無限に遊べる 模型工作ゲーム

正方形のパネルと8種類のパーツで作ったモデルを自由に動かせるSLGが『パネキット』。モデル制作の手順は下チャートのように至ってシンプル。今回はパーツを入手するための競技や空飛ぶモデルなどを紹介していぞ!!

モデルが
自由自在に
動かせる

- 1. 空飛ぶモデル
- 2. パネルを折る曲げる
- 3. 好きな色指定
- 4. 各パーツの組み合わせ



完成! ▲外に出る前にラボモードで動きを確認!

パーツ集め

あればあるだけありがたいパーツや設計図
競技に勝ってどんどん入手しよう!

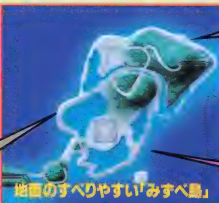


最初は車1台と3種類のパーツでスタート! 5つの島をめぐる、さまざまな競技に勝ったりして、新パーツや設計図を入手しよう! 今回は、みずへ島の競技を紹介!

▶競技に有利なモデルの研究をしよう!

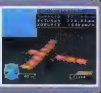


新モデルを入手!



造るのすべりやすい「みずへ島」

グライディング
下り坂でスピードもついで滑走し、もの重さや向き、向きも変えられるので、いろいろな動きが楽しめます。



しゃてき
この競技は、自分の作ったモデルで、相手のモデルを破壊することを目指す。相手のモデルを破壊すると、自分のモデルが強化される。



オフロードコース
固定の時間内に、決められたコースを走り抜ける。滑りやすいコースなので、いろいろな動きが楽しめます。



モデル完成

空飛ぶモデルもいろいろ作れちゃう

研究

モデルの動きを確かめるラボモードで試運転をしよう!



パーツが増えれば空飛ぶモデルも作れるぞ。空を飛ぶにはジェットを使用したり、モーターとパネルで作ったプロペラを使用したりと様々な方法がある。

飛行機が!



▲原宿機からアパッチまで、作れるモデルの種類は無限にあるぞ!



各パーツの細かい動きを設定したらラボモードで実際に動かしてみよう。各部の動き方や空気抵抗などが表示されるので、モデル設計の参考になるぞ。

目的の目標設定!

▲左右の黄色い線がシューターのバウ。

▲プロペラが回ると空気の流れるのわかるのだ。

▲この大きさを設定して動かしてみよう。

▲この大きさを設定して動かしてみよう。

PlayStation D21に体験版を収録

OPS-D21に収録されている体験版では最初の島「わかば島」で自由に遊べるぞ! あらかじめ用意されているモデルは「及び」や「トラック」、「デミ・ホバークラフト」など計16種! これらのモデルは自由に改造することもできる。一先だけ「パネキット」の世界を楽しもう。

SCEI SPECIAL 99 SUMMER
パネキット

激走トマランナー

D21に
体験版

722

▶ SCE

▶ ¥5,800

▶ MC1(プロック)

AC(DS8316)

RCG

このゲームの目的は、足で走ってコースを爆走し1位を目指すこと。「手」を使った多彩なアクションと熱い対戦は、一度プレイすれば病みつきになるぞ!

何でもアリの熱い対戦を徹底チェック!!

「トマランナー」の世界で行われる人間レースはとにかく過激。走りながら両手で武器やアイテムを使ってライバルを邪魔するのが基本なのだ。コーナーに地雷を仕掛けたり、前にいるライバルにミサイルを撃ったりと激突競速レースの対戦がかなり熱い。そこで今回は、対戦を盛り上げてくれる数々の要素にスポットを当てて、その魅力を紹介していくぞ。



▲相手が女の子でもレースが短まりや容赦なくライバルを出し抜く1位を目指せ!!

トマランナーの基本は手にあり!

このゲームでは、両手を使ったアクションが基本になる。L/Rボタンで左右の手を使い分けながら、ライバルの邪魔をしたり、自分のスピードを上げたりできるのだ。



▶ゴールをつかんで直進ターンっ!!



トマランダー先生の トマラン講座 1 ステージ

ショートカットでライバルを出し抜け!

コース上にはメインコース以外にも、ショートカット可能なルートが存在する。スピードアップ系のアイテムと組み合わせれば、前を走っているライバルをアッサリ抜くことも可能なのだ。また、ショートカットの入口にワナを仕掛けて、ライバルを足止めするというやり方もできるぞ。ショートカットで一発逆転を狙え!



ボールをつかんで...

▼家の扉をショートカットで中目黒駅まで、のびのびと走り抜けてマッス。



家の中をショートカット!!

隠しコースには何かがある!

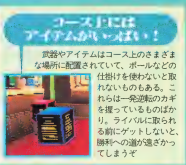
隠しコースは、ショートカットに失敗したときなどに行くことができる特殊なルート。ここには取るべきアイテムが成長するアイテム「トマラナイト」があったりしてオトクなことが多い。たまには寄り道もいいかもよ!



トマランダー先生の トマラン講座 2 武器とアイテム

使えるものは何でも使え!

対戦でライバルを出し抜くときに重要なのが、コース上にある武器とアイテムなのだ。足止め効果抜群のミサイルや、スタートダッシュを可能にしてくれる靴など種類は豊富。中にはライバルの攻撃をそのまま跳ね返せるものもあり、それらを使った駆け引きの熱さはハンパじゃない。多彩なアイテムを駆使してライバルを出し抜くのだ!



コース上にはアイテムが隠れている!

武器やアイテムはコースの上のさまざまな場所に配置されていて、ボールなどの仕掛けを使わないと取れないものもある。これは一発逆転のチャンスを持っているのだから、ライバルに取られる前にゲットしたいと、勝利への道が違ってしまおう!



アイテムを
回らないで
トマラン
マッス!!

パワーUP!

▲何でもありの人間レースなので、アイテムでドینگンするものあり!
▶ライバルに向かってガス兵器(フーカ砲)を発射! すかし〜屁ならなおおっ!!

ミサイル発射!

武器で回らないで
トマラン
マッス!!

ここで紹介している以外にも、武器やアイテムはまだあるぞ。

大活躍!

臭っ!

グランツーリスモ2

RCG

今や、PSを代表するRCGとして絶大な支持を得ている『GT』。そのシリーズ第2弾が、前作を遥かに超える内容で帰ってくる!

9月(※)

▶SCEI

▶価格未定

▶対応周辺機器未定

'99年大本命RCGの気になる最新情報をゲット!



今回は、思いのほか最新の特別企画特別企画を交えて、自ラズ。の紹介は、今、11年連続してこの。まず、前作一連の目玉は「登場予定メーカーの大規模増加」。この車種や色、また特殊な仕様はほとんど変わらないものの、右の欄には登場予定が数種類増えたり予想してみると、中には以前もなかったのが「あの新車種」の登場。あつた。また、「新コース」も増えたり。うれし。また、リアルな音響が作りだす。サーキット以外での走行が。また、

日本

おなじみのラインナップ。ダイハツからは、何が出る?

- ヨコ
- ニッサン
- ホンダ
- ミツビシ
- マツダ
- ダイハツ

▲実車を買おうと思ってる人も、多いのでは?

アメリカ

手に入りやすい年代代のアメリカ車なんかも登場する予感…

- シボレー
- クライスラー
- フォード
- クライスラー
- フォード
- クライスラー
- フォード

▲前作にも登場したハイパーは、引き続き登場。

収録確実! 2タイプの新コース

サーキットのみだった前作に比べ、『GT2』では左の2タイプのコースが追加される予定だ。下で紹介している実在のコースを、細密にシミュレート。その再現度は、写真からも伝わってくるはず!

コース

リアルなコースの再現

市街地

リアルな市街地の再現

GT2新コースモデル地

- シタル (市街地)
- ローマ (市街地)
- パイクスピーク (ダート)
- タマコ (ダート)
- ラグナセカ (サーキット)

イタリア

いわゆるスーパーカーではなく、おもに乗用車が登場するようだ。

- フィアット
- ランチア

ドイツ

高級感漂うラインナップのドイツ。知名度も高いので、人気が出そう。

- BMW
- メルセデス
- アウディ

イギリス	フランス
●ジャガー	●ローバー
●アストンマーチン	●TVR
●リスター	●プジョー
	●ルノー
	●ベネチエ

More Check!

リアルさへの追求は止まらない!
GT2の気になる要素をDPSが **大予想**

◆新メーカーの登場による新しい駆動方式 ◆ おの専売のフォルクスワーゲン・ベートルも、『GT2』には登場するの可能性がある。前作のベートル (VW Type 1) が大規模なベートルが登場している。中々期待値が高くないにも関わらず、これは、『GT2』1登場の可能性もある。この車の駆動方式はFR (リアエンジン・リアドライブ) だが、前作のベートルはFR、FR、FR、4WDの4タイプの駆動方式が存在していたが、前作にFRが中心だった。今回登場するベートルは、FRが中心のベートル。また、そのほかにも、GT2



SCEI SPECIAL '99 SUMMER ▶ グランツーリスモ2

MDK (エム・ディ・ケイ)

D21c
MOVIE

85 (5)

▶ SCEI
▶ ¥6,800
▶ MDK(D21c)の
AC(DS1510)

3D・ACT

マッドサイエンティストが発明した超兵器を身にまとい、地球侵略を果たしたエイリアン相手に壮絶な戦いを繰り広げる3D・ACT!

ヘンテコな正義の味方が大活躍する痛快ACT!!



この「MDK」は、奇抜なことこの上ない戦闘スーツ(?)で武装した主人公が、エイリアン相手に大暴れる3D・ACTだ。独特のノリが特徴のACTだけに、一見すると単なる色モノと思われがちだけど、斬新なシステムもワザカ盛り込まれた手応えタップリの豪傑作に仕上がっているぞ。今回はシステムの紹介を中心に、ゲームの魅力に迫ってみよう。

▲バリア撃つのがゲームの基本。爽快だ!

翼を広げてステージを滑空

ジャンプ中にジャンプボタンをずっと押し続けておくと、主人公の背中からリボンシュートと呼ばれる翼(?)が広がる。グライダーのように空中を滑空できるのだ!!

▲リボンシュートを使ったところ、空中を滑るように飛べる。

操作システムもバリエーション豊か

ゲーム中にはミニイベントのようなシーンも用意されていて、そのシーンでは普段とは違う操作方法でプレイを進めることがあるぞ。左のシーンも、その一例なのだ。

SYSTEM

注目システム

スナイパーモードで敵を狙い撃ち!!



スコープを装着すると、背景の任意の場所をズームアップして、特定のターゲットを遠距離から狙い撃ちできるのだ。スナイパーの気分が味わえるぞ!!



▲▲上の写真の建造物をズームアップすると、右の写真のように敵を発見!!



狙って

スコープの倍率は自由自在に調整できるぞ。怪しい物体を見つけたらズームアップだ。



▲敵のやられポーズの笑いを誘う。



撃つ!



PlayStation D21c にMOVIEを収録

凄かたは奇妙だが、エイリアンに占領された地球を救うスーパーヒーロー! ……と思いきや、実は大層口癖が「ナイ」を繰り返す目的だけの困った主人公、カートが活躍するムードを収録。ゲーティでムービーでカオティックな(?)ゲームの世界観をみごとに描ききっているぞ。

サルゲッチュ

ACT

ビボサルを捕まえるのが気持ちいいこのゲーム。中には捕まえにくいビボサルもいるので、今回の攻略記事を読みながら全ビボサルゲッチュを目指そう！

発売中

▶ SCEI
▶ ¥5,800
▶ MC (1フロック)
▶ PS (12フロック)
▶ AC 専用 (DS316)

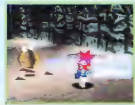


原始時代を完全クリア&徹底攻略!!

原始時代は、ビボサルが本格的にメカ類を使ってくるほか、ザコの動きもいやらしくなってくるステージ。難易度も比較的高く、クリアには基本操作の組み合わせが有効だ。トレーニングスペースを利用してガチャメカの練習をしておこう。特に「いないフリーハイハイ→ゲットアミ」のコンビネーションは使えるので必ずマスターしよう。

メカボー回して緊急回避！

メカボーを回すと横軸の全方向に攻撃判定が出るので、周りにいるザコを一掃することができる。このテクニクは、動きのいやらしいザコに近寄られてピンチのときに、緊急回避の手段としてかなり使える。ぜひ覚えておこう。



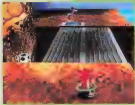
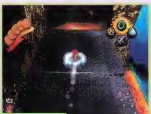
▶ イヤな動きをするザコはメカボーを回して撃退しよう



げんしピーチ

ダッシュフープをマスターしよう!

砂浜の奥にある崖には閉鎖式の床があり、ここでダッシュフープを使うことになる。だが、このガチャメカは動きが速いので、左スティックをむやみに倒すとすぐに崖から落ちてしまう。ダッシュする方向を決めてから左スティックを倒そう。



▲床が2つそろったら一気にダッシュ！砂浜で練習してからここにチャレンジしよう。

▲ビボサルがスイッチを踏くと床が出る。ビボサルがスイッチから離れた前にダッシュだ。

UFOを撃ち落とせ!!

崖の奥で出現するUFOは空中をフワフワ飛んでいるのでパチンガーでしか倒せない。誘導弾を使って確実に狙っていきこう。▲誘導弾でロックオンしよう!



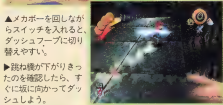
すいちゅうケイブ

アクションの組み合わせがポイント!

スタート地点の左奥にある洞は、ガチャメカのアクションを組み合わせないと通過できない。メカボーで跳ね橋を降ろしたらすぐにダッシュフープ



アプで板を登り、跳ね橋の上をダッシュ。そして、跳ね橋からジャンプすれば向こう側にいけるぞ。



▲メカボーを回しながらスイッチを入れると、ダッシュフープに切り替えやすい。



▲跳ね橋が下がってきたのを確認したら、すぐに坂に向かってダッシュしよう。

砲台は/パチンガーがベスト!

砲台に下手に近づくと一方的に砲撃をくらってしまふ。砲台の射程外の高台からパチンガーで狙う方法がベストだ。



▲狙いをつけたら即撃つぞ!!

ガブリンのしよま

サルレーダーを常にチェックしよう!

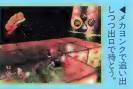
ガブリンの体内はかなり広いので、1匹捕まえるときにビボサルの位置をサルレーダーでチェックしながら進もう。注意なのが、完全武装したビボサル。気づかれないと猛突撃してくるので、ハイハイしながら近づくのが安全なのだ。



▲穴に浮いている船へはカメラの目中に乗って行くことができる。

メカヨングでビボサルを追い出せ!

カケルは小鳥の中にいないので、メカヨングでビボサルを追い出してから捕まえよう。



▲メカヨングで追い出した鳥の口でビボサルを追い出せ!

4つの触角を叩け!

ステージ最奥部にある触角は、全部叩くと本体が出現する。メカボーでひたすら叩こう。



▲本体を倒せばビボサルを捕まえられるぞ!

完全クリアに必要なガチャメカ

●メカボー ●ゲットアミ ●サルレーダー ●ダッシュフープ ●パチンガー

完全クリアに必要なガチャメカ

●メカボー ●ゲットアミ ●サルレーダー ●ダッシュフープ ●パチンガー

完全クリアに必要なガチャメカ

●メカボー ●ゲットアミ ●サルレーダー ●パチンガー ●メカヨング

THE BOOK OF WATERMARKS

**12巻の
MOVIE**
7.15

 ▶VCL
 ▶¥6,800
 ▶MC170721
 DS (ACR1636)

AVG

シェイクスピア最後の戯曲「テンペスト」をベースにしたAVGが登場。2つの美しい孤島の崩壊を防ぐために謎解きをしながら12冊の魔法書を探していくのだ

シリーズ島チャート

正方形の庭園「クオードラングル」からスタート。

秀俊の像下部のアルファベットを右のコロミの図のように合わせ、三角のオブジェと「ナビゲーターの書」の書、入手。

庭園中央部の建物（テンピエット）の裏側に球状のオブジェ入手。

左右階段奥の部屋で10角形のオブジェ入手。

テンピエット入り口の魔法陣の数字を合わせて扉を開ける。

チャート2、3、4で入手したオブジェを、テンピエット内で、それぞれ対応した台に置く。「建築家の書」と歯車入手。

2Fエジオマンシーホールに歯車をセットして乙女姫のマークを出す。

エジオマンシーホールの玉の配置を参考に、2Fにある12冊の魔法書（ジオマーカ）をONにする。「ジオメトリーの書」とカギ入手。

左下階段奥の通路左手の机の上でランプ入手。らせん階段を降りる。

動作1Fで通路右手の太陽のオブジェ入手。

地下1Fのカギがかかった扉を2Fで入手したカギで開けて地下書庫へ。

地下書庫に入り右に進み、机の上にランプを置く。ヒントが出現。

地下書庫に入り、左手にある文字盤のデバイス「ORBIS」の文字を選ぶと、扉が開いて迷宮へ。

地下書庫でみた文字盤の通りに迷宮を進む。「オラクルの書」入手。2度目の迷宮のヒントが現れる。

迷宮の通りに迷宮を進み、月のオブジェ入手。

テンピエットに入り、「B」の台に月、「J」の台に太陽のオブジェを置く。「ファブリカの書」入手。

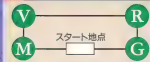
2つ目の島アイリス島へ!



魔法書を求めてシリーズ島とアイリス島。2つの美しい孤島を探索するAVG「THE BOOK OF WATERMARKS」

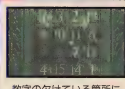
魔法書を求めて探検するAVG 今回は最初の島「シリーズ島」のチャートを完全公開!

4つの天使の像



ミカエルのM、ウリエルのV、ラファエルのR、ガブリエルのGだ。図書館での配置がヒント。

魔法陣



数字の欠けている箇所に写真と同じ数字を合わせる。

足りないギアをセット



▶歯車入手時にこの記号を見たはず

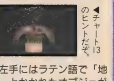
図書館2F、クオードラングル奥の窓の下にある装置がジオマンシーチャート8で入手した歯車をセットすると操作できる。

ジオマーカ



12冊あるジオマーカのON状態がこれ。

地下1F通路



左手にはラテン語で「地球」とかかれたオブジェが。

迷宮へ入るために



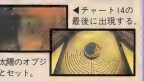
◎ボタンで文字を選び、◎ボタンで決定する。

迷宮でのヒント



ヒント出現時にメモをとっておくと、簡単に進めるぞ。

2度目の迷宮



▶チャート14の裏表に出現する。
 ▶太陽のオブジェをセット。
 もう一度同じ迷宮に入る。1度目には比べるとシンプルな経路だ。

太陽と月のステンドグラス



テンピエットの方角にあるゲートの太陽と月の彫刻がオブジェ配置のヒントになる。

次なる島アイリス島へ!

島の冒険といえる最初の島では、謎解きと探索の両方が求められる。



DPS&
DPS-D
合同企画

SCEI 読者プレゼント グッズ

大ボリュームでお届けしてきた「SCEI 1スペシャル98夏」、楽しんでいただけたか? そうですか、ありがとうございます。このページでは、そんなアナタにレアなSCEIグッズをプレゼン

ト! 欲しいものがあたらがんがハガキをください。ちなみにこれはD21との合同企画。D21のプレゼントページもチェックして応募すればチャンスは2倍です。そっちのほうもどうぞヨロシク!

②「サルゲッチュ」
ぬいぐるみ



1名

▲いまや巷で大人気のピポサル。マヌケな表情に思わずニマリしちゃつ特製ぬいぐるみ。手足は自由に動くから好きなポーズがOK。

5名



③「サルゲッチュ」
下じき

◀ピポサルのダンス(正式名称:ゲッチュダンス)をこれでマスター! 振り付け講座つき下じきです。キミもいっしょに「踊ってくださいサル?」

3名

⑤「アークザラッド」
トレーディングカード

▶最強人気の「アーク」を題材にしたレタカが完成。今回はD21と箱ごとプレゼントしちゃいます。235ページに詳しい情報あり。



3名

①「どこでもいっしょ」
ぬいぐるみ

▶ブレイク寸前の「どここいっしょ」からは、ネコのトロコがぬいぐるみになって登場。あまりのかわいさにキミもメロメロ!(現在製作中)



1名

④「サルゲッチュ」
携帯ストラップ

◀セスの良さをアピールしたいアナタはピポサル携帯ストラップ。なんと顔のライトが赤く光る優れもの。



⑥「サルゲッチュ」
Tシャツ

3名

◀胸元にピポサルのイラストが入った白いTシャツ。持っているだけで楽しくなっちゃうデザインがグー!

さらに
スゴイ

この本(Vol.113)と
DPS-D21の

応募券2枚で豪華プレゼント!

応募のきまり

① 宛先ハガキにアナタの読者番号、住所、氏名、年齢、性別、職業(学年)と欲しい賞品の番号を書いて、下記あて先まで送ってください。当選者の発表は、賞品の発送をもって代させていただきます。

なお、①～③の賞品を希望する場合は172ページの応募券を切り取って、D21についている応募券と「いっしょ」ハガキを貼って送ってください。①～⑤を希望する場合は応募は必要ありません。

【あて先】〒101-8305
創メディアワークス DPS
「SCEI 1グッズプレゼント」係

左のページの隅っこにさりげなくついているプレゼント応募券。実はD21にも同じような応募券がついています。そして、この2枚を切り取ってハガキに貼って送ると、右のような超豪華プレゼントが当たるチャンス! 応募券を集めての「ひと得を狙ってみるのもいい感じですよ」。

⑦. D21に収録の
SCEIソフト一式

D21に体験版カムービーが収録されているソフト9本(みんなゴル2/どきこつ/激トマン/バネキッド/俺の料理/メディーバル/ロドモン/MDK/ウォーターマーク)をまとめて1名にプレゼント! (賞品の発送は9月以降になります)

⑧. ①～⑥の
グッズ一式

上で紹介している①～⑥のSCEI 1グッズを各1ずつセットにして、1名ずつプレゼント。Tシャツ着てストラップつけてぬいぐるみ2つ抱きながら、下じきとレタカで遊ぶよ。幸せ!

⑨. 担当者のとっておき
アイテム

この特集を担当した本誌編集者とDの編集者、そしてSCEIの広報担当が贈るとっておきのお蔵出しプレゼント。何が風かはまだヒミツだけど、3人分をまとめて1名に。

SCEIスペシャルDISCがついて2枚組(定価はすえおき980円!)の

PlayStation 21 は7月15日発売です

SCEI SPECIAL 98SUMMER 読者プレゼント

ARTFX

地獄の火炎。



GUARDIAN FORCE IRITE
ガーディアンフォース イフリード
原案制作：宮本浩二 ¥2,800



FINAL FANTASY VIII
FINAL FANTASY VIII
FINAL FANTASY VIII

新発売

斬鉄剣。



GUARDIAN FORCE ODIN
ガーディアンフォース オーティン
原案制作：竹田浩一 ¥5,600

習嘆きおれし守護者たち。

ガーディアンフォース

アクションフィギュア

反撃の狼煙。



GUARDIAN FORCE CERBERUS
ガーディアンフォース ケルベロス
原案制作：山口謙一 ¥3,200



GUARDIAN FORCE SIREN
ガーディアンフォース セイレーン
原案制作：安藤隆晴 ¥2,800



サイレントヴォイス。

日本初公開
の
全品!!

EXTRA BONUS!!
The special item
for action figures
"GUARDIAN FORCE"



ラダバウパーツ
同梱!!

ガーディアンフォース
全8種集めると...
架空機「ラグナロク」
が完成!!

各アイテムに分割されたラグナロクの
パーツが同梱されています。

全国有名玩具・模型店にて7月上旬発売!!

続々登場!! 第二弾 G.F.ディアボロス G.F.ギルガメッシュ
第三弾 G.F.バハムート G.F.シヴァ

企画・制作・発売：株式会社 善屋 〒190-0012 東京都立川市曙町2-2-25

販売： レッス 〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-12

TEL:03(3863)0576 FAX:03(3863)0577

「世界初」の実践ノウハウが、
ハイレベルな作品を生み続けています。



93卒業制作作品



94卒業制作作品



95卒業制作作品

歩みの数だけ、先をゆく。



10TH ANNIVERSARY



96卒業制作作品



97卒業制作作品



98卒業制作作品

ゲームクリエイター養成歴No.1。信頼に応える学校です。

世界初のゲームスクール

本校は、世界で初めて開校したゲームクリエイター養成校。他にはマネのできない豊富な経験と実績を活かし、常に業界で必要な即戦力となるクリエイターを輩出し続けています。

実践的カリキュラム

ネットワークゲーム制作をはじめ最新の技術とノウハウを活かしたカリキュラムは、あのヒューマンを母体とする本校ならではの、講師もゲーム開発経験ゆたかな実力派揃いです。

学生作品も高レベル

入学時にはコンピュータが初めての人でも、2年間でしっかり作品づくりが出来る制作環境があります。課題、就業用、卒業制作を通して「こだわり」のある高レベルの作品を仕上げられます。

抜群の就職実績

■卒業生の主な就職先 (五十音順)
 (株)アートライン / (株)アスキー / (株)アトラス / アルセ(株)
 (株)バンダイナムコ / (株)コナミ / (株)コナミエンタテインメント
 (株)ゲームアーツ / (株)コエーテック / (株)コエーテック
 (株)CSK / (株)エプソン / (株)スクウェア / (株)システム・ソフトウェア
 (株)タトリー / (株)フォーアイト / (株)ソフトバンク / (株)ソニー
 (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア
 (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア
 (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア
 (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア / (株)システム・ソフトウェア

資料請求(無料)・お問い合わせ専用フリーダイヤル

0120-37-9898

ホームページは <http://www.human.co.jp/>

(総機 代 表) tel 0422-23-1111 fax 0422-20-6305

マルチメディアエンタテインメント課程
 マルチメディア3Dグラフィックス課程
 ネットワークゲーム課程

○英語 ○C/C++ ○サウンドデザイン ○企画設計 ○ネットワーク構築
 ゲーム開発 ○卒業制作 専 門 科 目 専 門 科 目 専 門 科 目 専 門 科 目
 3D制作実習 機軸制作 卒業制作 10ヶ月コース サウンド
 卒業制作 専 門 科 目 専 門 科 目 専 門 科 目 専 門 科 目
 ネットワーク構築 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング
 サポート/基礎知識 C言語 卒業制作 専 門 科 目 専 門 科 目 専 門 科 目 専 門 科 目

学校説明会6体系入学

7 25 8 8

午前午後 10:00/13:00 START

地区説明会

特別 7/30 (金) 札幌 8/5 (土)

仙台 7/31 (土) 本庁 8/24 (火)

大塚 8/1 (日) 平塚 8/25 (木)

横浜 8/3 (火) 浦和 8/26 (木)

仙台 8/4 (水) 平塚 8/27 (金)

資料フリー見学会(無料)

8/19 (木) 8/20 (金) 8/21 (土)

ヒューマン クリエイティブ スクール

学校見学 随時受付中!

〒880-0001 東京都足立区吉井寺北町 4-2-12

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

高	1年コース (月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース (月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。短期間が過ぎますから短くしたコンピュータゲームを制作することができます。
	3年コース (月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間でかけがえのない経験で未来の宝を掴む機会も得て修得することを目指すには最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

高	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デザインの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導。今人気急上昇の講座です。(1,2年コース)
---	---------------------------	--

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

高	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デザインの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に徹底指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1,2,3年コース)
---	---------------------------	--

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

高	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デザインの基礎から3ヶ月の3Dグラフィック技術、人物の動きを正確に捉え、3次元空間の録画「モーションキャプチャー」を駆使する最先端ハイテク最新のゲームグラフィック養成講座です。(2,3年コース)
---	---------------------------	---

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

高	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1,2,3年コース)
---	---------------------------	--

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

高	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	音楽、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又ゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2,3年コース)
---	---------------------------	---

サウンドクリエイター養成講座

高	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドデザイナー志望の為に設けられたゲームの作からサウンドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1,2年コース)	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドライバー作曲コース、録音コースの3つのコースがあります。
---	---------------------------	---	-------------------------------------	---

ネットワークゲームクリエイター養成講座

高	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	技術の向上に伴い、ゲーム制作に不可欠な要素と見られる「通信」の感覚。この講座は「通信ゲーム」を創れる近未来感覚のクリエイターを養成します。(2年コース)
---	---------------------------	--

ゲームビジネス・プロデューサー&ディレクター養成講座

高	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームを「遊び」ではなく「ビジネス」としてとらえ、ゲームの制作から販売、流通、制作管理にいたるまでを総括するこのコースは業界幹部の講座です。(2年コース)
---	-------------------------	---

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校
大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部大好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
(秋・冬・春・夏・夜間部/AM10:00～PM4:00)

毎週(月・木又は火)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!(お問い合わせ)☎03-3370-2720

2000年4月生校見学会実施中!



★通信講座募集集中★
★1日1講座★
★BASICデザイナー養成講座★
★ゲームプログラマー養成講座★
★ゲームグラフィックデザイナー養成講座★
★ゲームサウンドクリエイター養成講座★
★ゲームプロデューサー養成講座★

ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石渡大輔くん
(株)カプコンゲームデザイナー養成講座
全日2年制 藤井康弘くん
(株)セガゲームデザイナー養成講座
全日1年制 山本秀治くん
(株)アテナゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 秋田勝彦くん
(株)カプコンゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

<姉妹校>関西地区で人気抜群!!

大阪ゲームデザイナー学院

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今校見学会実施中!

噂の超大作トレーディングカードゲーム、発売迫る!!

7月30日発売予定

あづみ愛留
池本優龍
石田敦子
石澤天穂
ウエクスユミコ
内山まゆみ
うめつゆきのり
雲邪魅熱央
江崎悠
大遼即人夫婦
大賀健一
大藤正己
秀
思い当たる
垣野内成美
角井陽一
金沢明
かなん
川村一郎
神崎らいむ
喜尚輝吉
騎羅
K2商会
コゲどんぼ
後藤三二
こぶきつかさ
独楽
小山雲鶴
近藤敏信
SAUTA
佐嶋真実

覚醒の乙女たち

アクエリアンエイジ

Aquarian Age



G=ヒコロウ
しらとりれいこ
新谷かおる
大河広行
都築和彦
道満晴明
とかわはなまる
篤見唯子
中山裕貴
七瀬美
滝志本泰
八巻慎之介
はん
ひかゆ
ひかやね
氷樹むう
平野俊貴
ひらのわたる
藤川明日香
ホチコン
ほよよん・ロック
松沢慧
美樹本晴彦
水上広樹
宮皇
八重咲音
やじるし
やたかかのり
ゆめじきリコ
龍流留
執筆者：経
50音順・敬称略
E02020104

カード	スターターBOX	1300円 [税別]	(カード10枚+ルールブック) 1冊入
全207種	ブースターパック	400円 [税別]	(カード12枚)

「アクエリアンエイジ」
公式カードバイナター **好評発売中!!** 付1800円(税別)
付量特典:β版プロモーションカード2枚

「アクエリアンエイジ」
オリジナルサウンドトラック **7月24日発売予定** 付2000円(税別)
付量特典:「七瀬美」描き下ろしカード

「アクエリアンエイジ」の
テレビCMを全国で放送中!!

十兵衛ちゃん.....テレビ東京(月)26:15~
ベターマン.....テレビ東京(火)26:15~
テレビ大阪(水)26:15~
ゴクドくん漫遊記.....テレビ東京/テレビ北海道
テレビ大阪/テレビ愛知
テレビとちぎ/TXN九州
~(金)17:30~
パワーストーン.....TBS系列(土)17:30~
*その他の番組でも放送中!!

アクエリアン ゴロシァム

Aquarian Age Tournament Battle



東京キャラ79ショー-1999

TOKYO CHARACTER SHOW 1999

The First Round

開催日 7月24日(土)・25日(日) 開場 10:00
会場 東京ビッグサイト東6ホール(プロコリアーブス内)
内容 アクエリアンエイジβ版使用の大会 [受付12:00 開始13:00] となります。講習会・フリープレイ・トークショー・関連グッズ販売なども行います [講習会・フリープレイは随時受付]。さらに、本製品版の先行発売が決定!!

*当日、β版の販売はありません。大会参加希望の方はβ版をご持参下さい。また、8月以降の大会ではβ版は使用しません。詳細はホームページ・雑誌広告などで随次お伝えします。

アクエリアンゴロシァム以外の出展内容

■でじこの部屋
イベント限定商品、先行発売商品販売予定。乞うご期待!
他にも、トレカルト・テレカマニアックス・美的宝飾商會等が出展予定

この他にも「アクエリアンエイジ」・「Piaキャラ2」の新商品や「ファーストキス」・物語1トレーディングカードPart.3(なんとオール描き下ろし)などが新発売!さらに恒例のプレミアムバック(夏期限定バージョン)の発売も決定!確実GETしよう!

Wonderful Days

好きなことしてると、いい顔になる。

2000 VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

「ホウ(ワタシ)は、なんのために生きてるんだろう？」なーんてと、ときどき考えてしまう。なぜ生きてるかっていえば、幸せになるため。幸せになるためには、好きなことをしなきゃ。好きなものがある人は、ホントに幸せそう。好きなことしてる人は、実にいい顔してる。きっとバンタンで勉強する毎日が、こんないい顔をつくるんだろうな。

好きなものは、好き。



石井 貴 19-

TRIPSME ISM

ゲームサウンドコース 2年

バンタンの講師は東京のゲームクリエイターばかり。学校の先生というよりも、プロとしての眼で作品をチェックしてくれる。大変しんどいけど好きなことがやれる。そんな環境を与えてくれるバンタンに感謝しています。ゲームで遊ぶだけだった頃にはわからなかったゲームを作る楽しさを味わってほしいな。



井上 ちひろ 19-

CHIHRO INOUE

ゲームグラフィックコース 2年

今はアドベンチャーゲームを作っています。デジタル作画を作ったり、とっても大きな絵を描いたり。いろいろしたけど、まだまだやりたいことはたくさんあります。自分の作ったものに感動したいし、見た人を感動させたいという気持ちかパワーの源ですね。すごいことがあったら、まずはすごいものがあるところに行ってみるといいと思います。

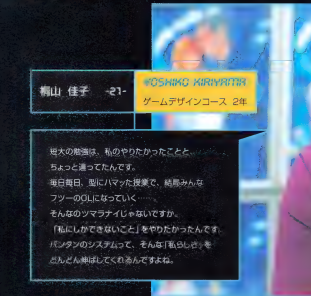


伊藤 浩史 -19-

HIROSHI IWANO

ゲームプログラムコース 2年

高校1年生のときから、いろいろとゲーム業界の専門学校を選び、イベントにはなるべく出るようになっていました。
そのイベントの中でそれが唯一在校生に出会うことができて、学校のイメージがよくわかったのはパンタンだけでした。
ゲームのことに興味がもたらぬ5年と手交らないは、そんな不安を感じる前に知る勇気だましました。
行動しなさい、私にもお任せくださいよ。



橋山 佳子 -21-

YOKO KASHIWAGI

ゲームデザインコース 2年

密大の勉強は、私のやりたかったこととちょっと違ってたんです。
毎日毎日、別にハマった授業で、結局みんなフツーのOLになっていく……。
そんなのつまらないじゃないですか。
「私にしかできないこと」をやりたいかったです。
パンタンのシステムって、そんな「私らしさ」をどんどん伸ばしてくれてるんですよ。



竹田 穂穂 -19-

TAKAKI TAKEGAWA

ゲームライターコース 2年

自由な校風とカリキュラムの良さで魅かれて入学を決めました。
パンタンのヤツらは、みんな個性的。同じ夢を持った仲間たちに出会えたことで、自分自身も成長することができました。
パンタンの授業では、今現場で使われている生きた技術を教わっています。
知識やノウハウが豊富なのももちろんですが、人間的にも尊敬できる講師なんです。

2000年度募集コース

- ゲームデザインコース (2年制)
- ゲームグラフィックコース (1年制)
- ゲームグラフィックコース (2年制)
- ゲームグラフィックコース (3年制)
- ゲームグラフィックコース (3年制)
- ゲームグラフィックコース (3年制)
- ゲームグラフィックコース (3年制)
- ゲームグラフィックコース (3年制)
- ゲームグラフィックコース (3年制)
- ゲームグラフィックコース (3年制)

サマーセミナー

全国から来るゲームクリエイターが集まる「VANTAN展」開催校校での夏休みのイベント。全コース制のリアルタイムの体験型コース。広域に拡充して来たパンタンの新校舎を、あなただけのイベント。夢への道連れだぞう。

- ▲日程 ● 8/1(水) 8/2(木) 8/3(金) 8/4(土)
- ▲日程 ● 8/1(水) 8/2(木) 8/3(金) 8/4(土)
- ▶ サマーセミナーの詳しい情報を知りたい方は、資料請求(無料)ハガキフリーダイヤルで!

業界情報 NEXT GC プレゼント

ゲームファンの知らないゲーム業界の話題満載! ゲーム業界の現状からゲームの制作過程まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる? 一冊に仕上げた! 売れた。今更特別に、当校の専任教員と一緒にこのNEXT GCを無料でプレゼント。
資料請求(無料)ハガキフリーダイヤルで!



資料請求(無料)ハガキフリーダイヤルで!

0120-51-0505

〒150-0022 東京都渋谷区奥比奈3-9-4
URL >>> http://www.vantan.ac.jp/

パンタン電腦情報学院



ひび
拓
け
よ、
武
の
道。
。

極めよ、奥義。



対戦も、格闘もできる、異色のRPG登場!

6つの冒険が君を待っている!!

19世紀の中国を舞台に仇討ちあり、嫁探しありと、バラエティにとんだシナリオを、6つの流派から1つを選ぶことで楽しめる。広大な大陸を舞台に繰り広げられる、夢とロマンの物語を全て味わえるかな?



4人対戦可能!!

RPGでの戦闘は、ほぼ4人対戦の格闘ACT形式。しかし、敵は少林寺、酔拳などの6つの流派から、様々な技を使ってくる! 対戦モードでは、マルチタップでつないで対戦が楽しめるぞ!!



8/26
発売予定

みんなで闘うか、育てて闘うか



複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格 ¥5,800 (税別) ● デュアルショック対応 / マルチタップ対応

「L.O.F」店頭トーナメント大会に
参加して豪華賞品をGETしよう!

「L.O.F」の「ホーム」大会が全国約400店舗のゲームショップで開催される。対象には特別「シャツやメダルなどが与えられる!」開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう!

ラジオドラマ ON AIR!!
「〜電撃大賞〜 Lord of Fists」

●文化放送 / 毎週土曜日 26:00〜26:30

●ラジオ大阪 / 毎週日曜日 25:00〜25:30

電撃攻略王

「Lord of Fists 公式攻略ガイド」

8月26日発売予定 予価:本体950円+税

電撃コミックス

「Lord of Fists 公式コミックアンソロジー」

8月27日発売予定 予価:本体550円+税

電撃文庫

「Lord of Fists〜猛龍武蔵〜」

9月10日発売予定 予価:本体510円+税

ドラマCD

「Lord of Fists〜拳王伝〜」

9月1日発売予定 ¥2,800(税別)

サウンドトラック

「オリジナルサウンドトラック
Lord of Fists」

9月1日発売予定 ¥1,800(税別)





この操作感がたまらない!?

ロボット操縦アクションゲーム

リモートコントロール ロボティ



巨大ロボットにつき、
取り扱い注意。

購入者にもれなく、
特製ステッカーシート
をプレゼント!



【プレイ人数】1~2人(対戦プレイ可能)
【プレイ時間】デュエルシシク(通常) / ネットマスタージョン

対応 RuckerStation
PlayStation 2

●標準価格 ¥5,800 (税込 ¥6,284)

1999年7月22日発売



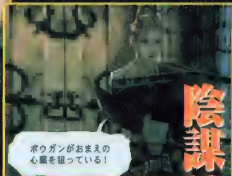
『FFT』スタッフによ

スクウェアからまたまた超大型新作が登場!!
この秋の注目作とも言える『ベイクランド・ストーリー』は、待望の『FFT』スタッフの手による最新作だ。ゲームは、カメラワークを駆使した迫真のイベントと、駆け引きが熱い迫力のバトルシーンが完全3D空間で展開していく“アドベンチャーRPG”。プレイヤーは主人公アシュレイとなり、謎とモンスターに満ちた迷宮にたった1人で挑むことになる!!

事件!!

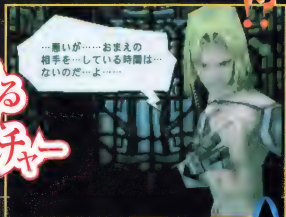


やめろっ!!



ホリガンがおまえの心臓を狙っている!

陰謀!!



…開いが……おまえの相手を……している時間は……ないのだよ……

圧倒的
グラフィックで綴る
フル3Dアドベンチャー
RPG

VAGRANT

スクウェア最新のファンタジーAVG!!

Sydney

シドニー・ロズダロット

本人はシドニー・ロズダロットと名乗っているが、その本名や年齢に関してはまったく話に絡まれない。宗教施設メレンカンパの主事であり、経年譚を語る自慢を誇る。その物言いはワリスマなより、寧ろ皮肉なものである。どこか狂気に似た気風を帯びている。バルトルバ公爵邸の執事であり、行方を探らまわっている。

最新作がついに登場!!

VAGRANT STORY

Story

……ストーリー

宗教集団メレンカンパが引き起こした重臣バルドルバ公爵邸占拠事件。重犯罪者処理班（リスクブレイカー）の活躍により事件は一応の解決をみるが、首謀者のシドニーは行方不明となる。そしてその一週間後、事件鎮圧に参加した重犯罪者処理班のアシュレイにより、バルドルバ公爵が暗殺される……。現在もお、逃走を続けるアシュレイ。果たして、バルドルバ公爵暗殺事件の真相は……？

キーワード解説

(VKP) Valendia Knights of the Peace

VKPとは、バレンディア治安維持騎士団 (Valendia Knights of the Peace) の頭文字を取った略称で、その実態はバレンディア国議会の直下所属する特殊組織。バレンディア国内ではかなり大きな力を持っており、ときには超法規的行動を取ることもある。VKPは、その職務の内閣によって、いくつかのチームに分かれている。

(リスクブレイカー)

VKPに所属する、重犯罪者処理班のことを指す。また、その重犯罪者処理班に所属する者を総称してそう呼ぶこともある。治安維持を極度に脅かす重犯罪者、もしくは、国家機密に関わる重要事件の処理において、主に戦闘を伴う危険な任務を遂行するエージェント。主人公アシュレイも、このリスクブレイカーに所属する1人であった。

ベイグラントストーリー

STORY 1/1

あの「FFT」を生み出したスタッフによる最新作は、なんとRPG要素のあるアドベンチャーだった!! 第1報となる今回は、独自の世界観と新機軸満載のシステムを紹介!!

ベイグラント ストーリー

□スクウェア
 秋予定
 □開発中
 □MC (プラットフォーム)

VAGRANT STORY System

システム

AVGというジャンルでありながら、RPGの
特徴も兼ね備えている「ベイクラント スト
リー」。まだまだ謎の部分は多いが、その具体
的なシステムの一部を紹介していこう。

基本はダンジョン探索型の 3D・アドベンチャー!!

▲「1F」上の敷きなら、新しい扉を開く



ゲームの基本的なシステムは、フル
3D空間のフィールドやダンジョンを
探索していく。さまざまな謎や仕掛け
をクリアしていくAVG。まず特筆す



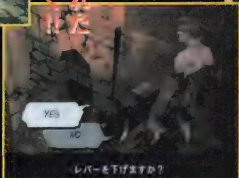
べきはそのグラフィックだ。PSの限
界とも思える圧倒的に美しいグラフィ
ックが、すべてリアルタイムで表示さ
れているのだから驚きだ。リアルタイ
ムだから視点の変更も自由自在。さら
に、この3D空間の中を動くキャラク
ターたちも、まるで生きて
いるかのような滑らかな
動きを見せてくれる。
しかも、イベントや戦闘
も、すべてこのクオリテ
ィのまま、つなぎ目なく
展開していくのだ。

仕掛けられた
ナゾを解くのが



▲遺跡のような場所を進むア
ンジュレ。この先では、何が彼を
待ち受けているのか?
◀部屋としか前の中を歩くア
ンジュレ。これもどこかのダン
ジョンの中なのだろうか?

数々の
フィールド&
ダンジョンを
探索!!



▲ダンジョンの中には、数々の仕掛けが用いられている。
冷静な判断力と注意力で突破していこう。

視点の変更も可能!!

今までのAVGとは異なり、3D
視点の変更も可能!!



移動シーンでの通常の視
点は見下ろしタイプで、拡
大・縮小も思いのまま。ま
た、それに加え、オウンビ
ューの視点も用意されてい
る。これは、主人公の目線
の視点で、見づらい足下な
どの様子を確認できるのだ。

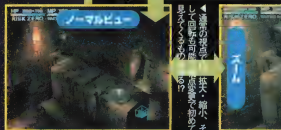
CHECK
POINT

3種のパーツを 組み合わせる 武器作成の システム?

このゲームでは、「ブレード」「クリップ」「秘石」という
3つのパーツを組み合わせることで多彩な武器を作り出すこ
とができる。そして、作った武器は使うごとに鍛えられてい
き、その過程によってさまざまなタイプへと変化していく。
例えば、炎系のモンスターを多く倒していけば、炎系モン
スターに強い武器を作り上げることが
できるのだ。自分
の戦い方や敵に合
わせて武器を鍛え
あげていけば、戦
いも有利になる。



▶どんな強敵でも、そ
れに合わせた武器を作
ることで有利に戦うこ
とができる。



拡大
縮小も
OK!!

立体マップも
表示される!!

画面の右下には、常に自分のいる場所が立体的なマップで表示され、移動をサポートしてくれる。しかし、このマップの装飾的な見方や、オン/オフといった細かい仕掛けに関しては、今のところ謎となっている。

VAGRANT STORY Battle

バトル

RPG要素があるというからには、当然何らかの成長要素も盛り込まれているはず。しかし残念ながら、戦闘に関しては、ほとんど謎に包まれている。そこで今回は、公開された戦闘画面から戦闘シーンを検証してみよう。

『巨大モンスターとのバトルも!!』
『ベイグラント』の戦闘シーンとは?!

戦闘システムで詳細が明らかになっているのは、ダメージが体の各部位ごとに計算され、蓄積することによって様々なパラメータに影響するという点(詳しくは右のコラム参照)。それ以外に関しては、モンスターがリアルタイムでダンジョンを徘徊しているということ、移動と戦闘での画面の切り替えはないということぐらいしかわかっていない。しかし

戦闘画面を見る限りでは、移動時にはないパラメータが表示されているため、何らかの条件(例えば敵に接近するなど)により、戦闘モードに突入することが予想される。また、その画面構成から、ある程度のアクション性が要求される可能性もあるが、このあたりの詳細についてはまだ予想の範囲を出ない。回復の手段なども気になるところだが、その詳細は、続報が入り次第紹介していくぞ。

CHECK POINT

パラメータは部位ごとに独立!!
弱点をつけば戦いが有利に!!

主人公やモンスターは、腕や足など体の部位ごとにパラメータが設定されている。例えば腕のダメージが蓄積すると、武器を持ってなくなるなどの影響が出てくるのだ。弱っている部位や弱点を狙えば、戦闘が有利になる!!



行く手をばばむモンスターたち!

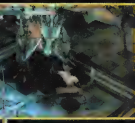
↓ダンジョンの中には 数々のモンスターが潜んでいる。その変化も不可能なのだろうか?

このパラメータは画面に見えないパラメータで変化するものは「WT」。これはウェイトタイムのことだろうか? 併せて「バラスイト・イブ」のように、これがフルになると行動できるというタイムのターン制ということも考えられる。



巨大モンスターとのバトルも発生!!

ダンジョンの中で主人公アシュレイを待ちうける数々のモンスター。その中には、画面に入りきらないほどの巨大な敵も登場する。下で紹介するのは、ワイバーンタイプのドラゴン。ゲームの中の世界でも、伝説でしか登場しないモンスターだ。冒頭の公卿部占拠事件で登場し、どうやら物語にも深く関わってくるようだ。



注意!!

聖剣伝説にオートデモがついてくる!

今回が初紹介となる『ベイグラント ストーリー』だが、もういきなり待ち切れないという人に朗報だ。7月15日に発売される『聖剣伝説』に同梱されるDISCに、このゲームのオープニングを編集したオートデモが収録されているのだ。残念ながらプレイはできないが、バルドバ公卿部占拠事件がダイジェストで収録されているので、ゲームの雰囲気はつかめるはず。まずはこのオートデモで、その驚異的なグラフィックを堪能しよう!!



ワイバーン

伝説でしか存在しないドラゴン。このゲームにはじめて登場する。その姿は想像以上のものである。

character

うるし原智志が描く
バラエティ豊かなキャラクターたち

キャラクターデザインを手がけるのは、「ラングリッサー」シリーズや小説「瀬瀬伝説クリスタニア」で有名な、うるし原智志氏。独特のタッチで描かれるスレンダーなキャラクターたちも、本作の大きな魅力の1つになる。今回はその中から、主人公を含めた個性豊かな7人のキャラクターたちを紹介していこう。

主人公を慕う
義理の妹

ルイセ
(CV:小松里賀)
Sex:Female
Age:14

主人公の義理の妹。ランドの守護神であるが、本人の意思とは裏腹に、守護神としての使命を重んじて、主人公の行動を妨害しようとする。しかし、主人公の正義感に感服し、次第に主人公の味方になる。その過程で、主人公の成長を助けることになる。また、主人公の成長を助けることになる。また、主人公の成長を助けることになる。

DPS的チェック

グローシュおよび
グローシアンとは？

グローシュとは、時空の狭間からあふれてくる純粋な魔力。日食や月食の期間に生まれた者は、グローシュを操る力を持ち、「グローシアン」と呼ばれている。グローシアンは、生まれた期間が、部分月食<部分日食<皆既月食<皆既日食の順に能力が高くなる。

義手と義眼に
復讐を誓う男

主人公のお自慢の妖精型ホームランクルス

ティピ
(CV:豊口めぐみ)
Sex:Female?
Age?:

主人公の義理の妹であるが、本人の意思とは裏腹に、守護神としての使命を重んじて、主人公の行動を妨害しようとする。しかし、主人公の正義感に感服し、次第に主人公の味方になる。その過程で、主人公の成長を助けることになる。また、主人公の成長を助けることになる。



ウオレス
(CV:玄田哲章)
Sex:Male
Age:39

主人公の義理の妹であるが、本人の意思とは裏腹に、守護神としての使命を重んじて、主人公の行動を妨害しようとする。しかし、主人公の正義感に感服し、次第に主人公の味方になる。その過程で、主人公の成長を助けることになる。また、主人公の成長を助けることになる。



ここから先は、主人公の義理の妹であるが、本人の意思とは裏腹に、守護神としての使命を重んじて、主人公の行動を妨害しようとする。しかし、主人公の正義感に感服し、次第に主人公の味方になる。その過程で、主人公の成長を助けることになる。また、主人公の成長を助けることになる。

冒険の会話でも
この迫力!!

◆会話時にはキャラクターがバストアップししかも、この大きさで表示されるので、うるし原智志氏の魅力も存分に感じられるぞ。+収録イベントグラフィックもある!

夢みがちな
おとぼけ
少女

2 system 解説 RPGの戦闘にSLG的なクリア目的をプラス! RMC戦闘 (リアルタイムミッションクリア)

本作最大の特長となるのが、このRMC戦闘。移動フィールドがそのまま戦いの場となるので、場合によってはかなり広いエリア(たとえば街)で戦うことになる。さらに、周囲の状況もそのまま戦闘に反映されるので、街で戦う場合はそこにいた市民も戦闘に巻き込まれることに。しかけられた罠の解除が優先される場合や、人質を

取られた状況での戦闘もある。このようにRMC戦闘では、ただ敵を倒すだけではなく、戦略的な戦い方が要求されるのだ。

戦闘システムは コマンド入力タイプ +α?

RMCシステムは、基本的には「攻撃」や「魔法」などのコマンドを選択するタイプになるようだ。本作の戦闘には村人の保護や救助など、独自の要素もあるだけに、まだまだ隠された秘密は多そうだ。ステータス画面にはリリ(移動力)の項目も見えるか……?



▲コマンドには、奥の味方のリリには影響もあらはか……?

4イベント中のシチュエーション
また、イベント中のシチュエーションへ



移動フィールドが……

ミーシャ
(CV: 島鳥真知子)
Sex: Female
Age: 15

「おとぼけ」な性格で、おとなしいが、時に激しい感情を表現する。おとなしいが、時に激しい感情を表現する。おとなしいが、時に激しい感情を表現する。おとなしいが、時に激しい感情を表現する。



メカメカしいのに……

▲おとなしいが、時に激しい感情を表現する。おとなしいが、時に激しい感情を表現する。

そのまま戦闘エリアに!!

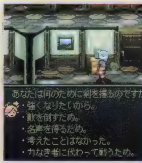


▲村を戦場にすると周囲のヤケも巻き添えに……。村人が危険だ!

RPG初?

ミッションクリア後は
休暇が取れる!!

なんでRPGに休暇が? と不思議に思う人もいるだろうが、これは本作を十二分に楽しむためには欠かせない要素なのだ。なぜなら、本作には仲間と信頼関係を育む要素があり、休暇中には彼らと親睦を深めることができるから。普段の接し方はもちろん、休暇中の会話は特に気をつける必要があるそう。なほ、仲間になったキャラクターとは特殊なイベントを楽しめるらしい。もしかすると、エンディングも複数用意されているかも……?



あんなに話のたのしみな場面は珍しいです
● 深く話したから、
● 話を進めるため、
● 多岐を待たず、
● 考えたことばつな、
● かなき事こぼれて、

▲ 休暇中は、仲間たちと一緒にあて
て、会話中の選択によってキャラ
クターの感情は変化し、ときには思
いがけないイベントに出くわすこと
も……?

個性あふれるキャラクターとの休日

もちろん、今回紹介した以外にも仲間になるキャラが多数登場。彼らとどんな休日をご過ごすか、今から楽しみし……



ラルセイ

カレン

ミーシャ

ワレス

ゼクス

会話のやり方が重要!!

ほつたらかしは
イヤだからね~(涙)

仲間と信頼を
深めよう!!



切腹して

コブンの育成方法を徹底紹介！ 最新情報も完全フォローだ!!

トロンにコブン

ロックマンDASHシリーズ

ACT	トロンにコブン	722	▶カブコン
			▶¥5,800
			▶MC(1ブロック) PC&ブロック,DSI&395G



▲トロンにコブンのパッケージアート
イラスト：GUMI、キャラクターデザイン：MAYUMI

これまで謎に包まれていたコブンの育成に関する情報をついにキャッチ！今回はその方法を解説していくと同時にゲゼルシャフト号のヒミツに迫っていくぞ。

速報 トロンにコブンニュース

お宝発見よ〜！
取り逃したら…
わかってるわね。 トロン様〜！

あわわ〜……。
了解しました。
トロン様〜！

NEWS1 "電撃コブン"が手に入る

D21に収録されている「トロンにコブン」の体験版をプレイしてデータをセーブ。それを製品版で起動させると、幻のコブン41号「電撃コブン」が登場するのだ。ぜひお試しあれ！

▶体験版のミニゲームをクリアしてデータをセーブ。

7月15日発売のD21を
チェックせよ!!

「電撃コブン」のイラスト

NEWS2 プチコブンがもらえる!

「トロンにコブン」を応援しているみんなにウレシイお知らせ！なんとゲームを購入した人に、先着で右の写真の「プチコブンフィギュア」がプレゼントされることになったのだ。このコブンには1〜40号まで、しっかりと番号が付いているぞ。どれがもらえるかはお楽しみ！数に限りがあるので発売日にお店へGO。

▶看板やカレーなどのオプションも充実。マイコブンをゲットしよう!

空賊活動と育成を上手にこなして、お金を稼げ!

これまでステージや登場キャラ、アクションについて紹介してきたけど読んでくれたかな？そこで今回は、ついに判明したコブンの育成法を徹底解説だ！発売前に頭を叩き込んでおこう。

新施設判明! 戦いで行き詰まったらカジノで息抜きしましょ!

なんと新築の殿堂、カジノが用意されていたことが明らかになった！ここでは「ビンゴ」と「ハイ&ロー」の2種類のミニゲームが楽しめるぞ。ステージ攻略が苦手な人は、カジノで一発狙ってみるのも。

ハイ&ロー

「ハイ&ロー」か？

ビンゴ

コブンは2種類の方法で育成できる!



育成ゲーム!!

ボン一家のため、そしてトロン様のために働く忠実な部下、コブンの育成方法を徹底解説だ。本作での育成とは、コブンの能力値を上げること。能力値が上がれば戦闘時の行動が活発になったり、何かをひらめいたりするようになるぞ。コブンは全部で40人いて、お好みの1人を選んで育成することができる。コブンの育成方法は2種類。さっそくその方法を紹介していこう。

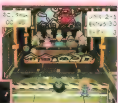
ゲゼルシャフト号の特別部屋

▶メインに使用するのは船内にある特別部屋だろ。ミニゲームは2種類。



ポケットステーション

◀ボクステを活用すれば最大4種類のミニゲームで育成することができる。



ポケットステーション

◀ボクステを活用すれば最大4種類のミニゲームで育成することができる。

●コブンのパラメータ

各コブンは4つの能力値と特殊能力が設定されている。能力値の上限や特殊能力はコブンごとに異なるぞ。覚えておこう。



こうげき

戦闘時に影響。値が高いほど、おびえることなど敵に向かって行くようになるのだ。

かしこさ

船内で影響。踏えることイベントが発生すること。戦闘時に3人選んで移す。

すばやさ

戦闘時などの移動スピードに影響。値が高いほどテキパキ行動し命令できる。

サボリ

ヤル気を示すパラメータ。値が最大になると命令できない。おしおき部屋で下げる。

特別部屋で育成する場合

船内には「特別部屋」というコブンを育成するための部屋が用意されている。そこには2種類のミニゲームがあり、それをクリアすることでコブンが成長する仕組みになっているぞ。地道に挑戦して育てていこう。

▼特別部屋の入りで挑戦する特選を選択



▲特別部屋1は弱用さ。2は的確な判断力が必須。



特別部屋1

爆弾投げ

前方から送られてくる爆弾を拾い、それを投げて標的を倒すミニゲーム。制限時間内に指定された数の標的を倒せばクリア。全3ラウンドで、クリアすると「こうげき」が1上昇する。



特別部屋2

食堂の手伝い

次々に注文される料理をいかに早く出せるかを競うミニゲーム。時間内に料理を出すことができればクリアとなるぞ。こちらも3ラウンド制で、クリアすれば「すばやさ」が1上昇!

ボクステで育成する場合

●育成の手順●

育成ゲームをダウンロード

育成したいコブンを移す

育成ゲームに挑戦しポイントを獲得

コブンを本編に戻す

ポイントを振り分ける

ボクステを使う場合は左に紹介した手順で進むことになるのだ。関連するコマンドは司令室の機能コマンド選択後に表示される「ボクステ」で選ぶ。選べるゲームが必ずしもコブンを育成できるよ!

▲まずミニゲームをボクステにダウンロード。その後、育成したいコブンを3人選んで移す。



◀ミニゲームで獲得したポイントを引き替えに能力値を上げるのだ。

17'05



カレー

ミニゲームを全4種類

食べさせるゲームだ。

カレーはコブン1人

に1人ずつ必要

特殊能力について

特殊能力とはコブンが持つ才能のようなもの。大きく分けては戦闘と真価を発揮するものと、船内で役立つもの2タイプがあるぞ。ゲーム開始時には大部分が「?」だが、「条件」を満たせば明らかになる。その条件とは…。

おもな特殊能力

1号	短撃	グスタフのショットの攻撃力、性能に影響。
14号	鑑定	用途のわからないアイテムを鑑定できる。
33号	ボトル開発	回復用のエネルギーボトルを開発できる。
38号	特選説明	特別説明。ボクステの特選を説明できる。



▶特殊能力の中に直接的な攻撃に役立つ強いものも! 金貨などを集めて挑戦してみよう。

◀鑑定すればアイテムの使い道が判明する。

“お気に入りコブン”を作ろう

ゲームを進めると40人のコブンから大好きな1人“お気に入りコブン”を選ぶことができるぞ。選ばれたコブンは能力値がアップ! さらに頭に赤い印が付くのだ。さらにトロンに、選んだコブンを交代させることも可能。一体どんなことになるか?

▶交代しないといけない場所も……



秘密の部屋が続々判明!! ゲゼルシャフト号

空賊ボーン一家の拠点であり、ゲームの中心に位置する重要施設ゲゼルシャフト号。その内部

については以前に1度紹介したが、なんとオドロキ! まだまだ部屋が隠されていたのだ。これらの部屋はこれらゲームを進めたり、条件をクリアすることで入れるようになる。どんな部屋があるのか細かくチェックしておこう。



▼部屋に入れるようになるまでメッセージで教えてくれるのだ。

1) 部屋ははからし
2) ゲームを進めると



▲それぞれ部屋・場所はコボンが特異イベントなども用意されているのでよす。

●スタートした時点でできる部屋

- 司令室** ステージに挑戦するときの「出撃やコボンを派遣してアイテムを探索させる」任務が可能。さらにデータのセーブなどもできる。
- 開発室** ACTステージで構築するガスタフのパワーアップができるぞ。武器を開発したり、装甲を強化して戦闘ステージに挑戦しだ。
- 食堂** コボンたちの集まる憩いの場。ここでは各部署で働く仲間たちを観察しているコボンがいるぞ。そいつに話しかけてみると……
- 倉庫** ステージで入手したアイテムは倉庫に送られる。ここでは「鑑定」の特殊能力を持つコボンがいて、効果などを調べてくれるのだ。
- 会議室** 出撃前の作戦会議や出撃後の反省会が行われる部屋。強敵や重要なコボンが揃っているので、話を聞いてみると話が聞けるかも!
- 特別部屋!** 「勝利受け」の特訓ができる。トロンと一緒にステージに上撃させるコボンは、ここで特訓しておくのが良さそうぞ。

おしおき部屋 サボリ度を下げるのだ

コボンのパラメータのサボリ度が最大になると、偵察や出撃といった命令が実行できなくなる。そんなとき役立つのが、おしおき部屋! やり方はと

っても簡単。ハリ、炎、おもりの3つの仕掛けを起動させて逃げ回るコボンを取撃するだけ。時間内にダメージを下げればパッチリ反発してくれるだろう。



トロンの部屋 秘密の花園が、ついにオープン!

主人公の女の子トロン・ボーンのお部屋。ここではピアノを弾いていたり、ベッドメイクをするコボンがいたり、とっても賑やか。仕事をしているコボンたちは、トロンの身の回りの世話を専門に行っているようだ。部屋自体もきちんと整頓されていて(おしおきがコワイかな?)しつけもツツリといった感じ。部屋に入れるようになったら何度でも足を運んでみよう。



▶部屋には美しいピアノがあったり……

登場キャラクター 機チェック!!

ボーン一家

トロン・ボーン
▶主人公の女の子。捕まった兄と弟を救出するための奮闘。

コボン

▲雑用から戦闘までこなすロボット。40人いる。

ティーゼル・ボーン

▼トロンの兄。見かけによらずインテリとか。

デンジッシュ・マムレード

▶正義感の強い新興の紳士。トロンを捕まえようとする!

ボーン・ボーン

▲トロンの妹。「ババア」としが言えないらしい。

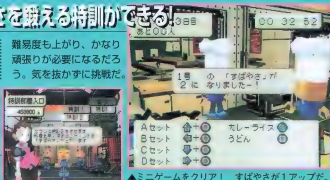
警察

の内部はこ~んなに広い!

特訓部屋2 素早さを鍛える特訓ができる!

ここでは“食堂の手伝い”のミニゲームが楽しめる。それをクリアするとコプンのすばやさがアップするのだ。特訓の難易度はコプンの能力値で決定。能力値が高いほど

難易度も上がり、かなり頑張らなければならないだろう。気を抜かずに挑戦だ。



▶特訓部屋の1と2、どちらに進むかは入口で選択する。

甲板 たまには青空を眺めてみるのも!

▲船中にあるのもいいし、▲船外にあるのもいいし!



甲板はゲゼルシャフト号の最上部にあるぞ。ここには乗船を担当しているコプンがいて、周囲の状況や船の接近をいち早く知らせてくれるのだ。船内を見回るとには必ず訪れてみよう。▲みんなマジメに仕事をしているのだ。



T.ボーンの部屋 散らかってはいるがOLの部屋

空賊ボーン家のリーダーでトロンの兄。ティーゼルのボーンの家かなり散らかっているためか、コプンの1人が掃除機をかけているぞ。よく見てみると壁には家族の肖像画(?)が……。

▶壁の本棚には本がギッシリなのだ。



機関室 母船のエンジンルームだ

▲巨大な船の動力の心臓。▲大人数が動かし、▲船もかなり速く走り回る!



ゲゼルシャフト号の心臓にあたる場所。力自慢のコプンたちがバッチリ整備しているぞ。戦闘に連れて行けば、かなり活躍してくれるだろうので、ここに来たらコプンのナンバーを確認だ。▲会話をすれば新発見があるかも!



トロンとコプン

目指せ!! 借金返済!
兄弟救出作戦
4コママンガ大募集!!

Vol.6

トロンやコプンの活躍や訓練時の様子、戦闘時のエピソードなど、いろんな場面を想像して描いた4コママンガを大募集だ。

応募のキマリ

●サイズ 応募にはハガキを使用。マンガは天地14cm.左右5cmで描いてください。●作品/必ずカラーで、色はできるだけ濃く塗るように。●記入事項/ 郵便番号、住所、氏名(ペンネーム)、年齢、職業、電話番号、特訓にマンガのタイトル。



▲浜城果 ハルカさん ▲徳島高 CAPLOVE
:ベストショットだね。さん;確かにソック特殊能力“激写”なんり! コプンを造ったががあたり楽しそう。本人も間違えるかも。

採用者には
マグカップを
プレゼント!



ハガキが採用された方には、もちろんコプンを型どったマグカップをプレゼントだ。作品が完成したら下のおて先まで送ってね。よろしく〜っ!

あて先はこちら!

〒101-8305 (株)メディアワークス
DPS「トロンにコプン
4コママンガ」係

シッターパー

▶ロース一家で働く部下。能力がコプンと同等。



ロース一家

ロース・ホルモン

▶ヤミ金融業者ロース一家のボス。単独な手口でのし上がった。

クライド

▶ロースの専心。メカの爆発テクは第一流。





●すいせんの言葉

「私自身が答える
ので確かです」

ども、トルネコです。私もこれまで、奥深くなく不思議のダンジョンに探りましょ。その私が、探りに裏切られた経験をお話の中から聞かれますよ。



トルネコ2

質問箱

注目度満点の「トルネコ2」でも、システムなどまだ不明の部分も多い。そこで今回はトルネコが電撃だけの情報をちょっとだけ公開。

Dedu	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	915	トモソフソフト エンタメス ¥6,800
			▲MC (ファミ通数値) AC (DSR%)



もうちょっと詳しく
知りたいのにな……

さあ、聞いて
よくなる!!

ダンジョンで



Q. 「不思議のダンジョン」シリーズについてくわしく教えて!



A. ホントに1000回遊んでもあきないゲームなんだよ……。

「不思議のダンジョン」シリーズは、1000回遊べるRPGとして名高い。その名前の秘密は、システム面の特徴にあるのだ。「やり込むほどにクセになる」おもしろさき、ここでバッチリ紹介しよう。

DUNGEON

挑戦するたびに内部が変化



入るたびに形が変化する

このシリーズのダンジョンは、入るたびにその形が変化する。何度遊んでも同じマップは現れないし、当然、攻略法も毎回変化する。だからいつでも初挑戦する気持ちでプレイできるのだ。

BATTLE

自分が動けば敵も動く知覚戦略バトル



ダンジョン内ではターン制で時間が進む。自分が一歩動けば敵も動く、というようにターン制で行動するんだ。戦闘も同様だから、敵との距離を考えたりと、じっくりと戦略を練りながら戦える。

ITEM

使い方がとても重要



アイテムは武器・薬・防具・杖・魔法など、大きく分けて8種類。それぞれいろんな効果を持っているが、使った瞬間で効果を生み出すこともある。だから自分なりの使用方法を考案して、習得を有利に進めることもできるのだ。

SYSTEM

死んでしまえばすべてがオシャン!



せっかく苦労して上げたレベルも途中で割れるとすべからずオシャン。アイテムもお金も失ってしまふ。でも、少しでも深くダンジョンに潜りたいし、敵もどんどん強くなるし……と、なかなかやめられなくなってしまうシステムなのだ。

▲くやくしてもう1回! というようにハマった人も多いはず。

迫力の西遊妖猿絵巻登場

シミュレーションRPG

孫悟空たちが大活躍するあの「西遊記」が、S・RPGとなって登場！ 紹介第一回目の今回は、妖術や五行思想を取り入れたゲームシステムをチェック。さらに山田章博氏のイラストと共に魅力的な登場人物たちも紹介するぞ。

三蔵法師の性別を選択できる

右のイラストを見てわかるように、「西遊記」では三蔵法師の性別を自由に選べるのだ！ 最初どちらを選ぶかによって、微妙にストーリーが変化するらしいぞ。どちらを選んでもユニットとしては非力で、武勇を振るうのが苦手なことには変わりはない。

そのため戦闘では、得意の回復術や5種類の神符（右ページ参照）を召喚して、孫悟空たち味方を支援していくことになる。ちなみに、三蔵をはじめとする各キャラクターには人気声優による声が入る。キャストिंगは残念ながらもまだ秘密。お楽しみに！



悟空は、まだ修行中



三蔵法師

観音様のお告げを受けて、天竺は大雷音寺に旅立った僧侶。穏和な性格で、釈迦に對しては孫悟空を助ける。

『封神演義』のスタッフがつ

このゲームは、中国四大奇書として名高い「西遊記」をベースとしたS・RPG。ゲームはビジュアルシーンと戦闘シーンで構成され、壮大な物語が繰られていく。特に、後半はオリジナルの物語になっている、原作を知っている人でも楽しめるぞ。

▲劇の国から天竺・大雷音寺までの道のりには、さまざまな障害が待ち受ける。

孫悟空

岩から生まれた猿の妖怪。己の力を過信し、釈迦に挑むがあえなく敗れ、兩界山の岩の中に封じられてしまう。

～物語～ 中国は唐の時代。遙か西方、天竺国に向けて1人の僧侶が旅に出た。未知の地を進む彼（彼女）は、雷鳴の両界山で不思議な声を耳にする。声の主を探してあれば、なんと岩の中に1匹の猿が……。かくして奇妙な縁（えにし）に導かれた僧侶・三蔵と孫悟空の長い長い旅が始まるのだつ！

S RPG 西遊記

秋予定	▶コーエー
	▶¥6,800
	▶MC (1ブロック)、PS (ブロック数半増)、DS (AC非対応)

西遊記



「神将召喚」と「神獣変化」がアツイ!

神将召喚

徳の高い僧といえども、三蔵は非力な人間。そんな彼(彼女)が、妖怪たちに対抗する唯一の手段が神将召喚だ。召喚された神将は一定時間、独自の攻撃方法を三蔵に与えてくれる。しかも、神将召喚中は、味方全員に対してさまざまな支援効果がかかるのだ。上手く使えば、戦闘を有利な展開に導けるはずだ。

神獣変化

「西遊記」を象徴する戦闘システムが、この神獣変化だ。通常、孫悟空たちは人型サイズで戦うが、状況に応じて神獣と呼ばれる巨大な姿に変化できる。そして、ひとたび神獣に変化すれば、普段の数倍の力を発揮するのだ。ただし、神将召喚と同じく時間制限があるため、変化するタイミングを見極めなければならないぞ。

▼これが神獣変化の瞬間だ! 天を仰いだ孫悟空の風上に、不思議なモヤが立ちこめて……



▲さらに、孫悟空の身体が光の中に消えていき、何が仕舞われるように影れ上がって……

▲辺りは光の柱に包まれる。この強烈な魔力に選手は震出し、「封神演義」の地形変化魔法を思い起こさせる。



齊天大聖降臨!
これが驚異の
神獣変化だ!!

▲身の丈が小はともある謎々しい強が望々と姿を現!!

登場人物

80名以上の魅力的なキャラクターたち

「西遊記」と聞いて思い浮かぶのは、牛魔王に羅刹女、金角ら銀角といった人物たちだろう。このゲームでは、ほかにも魅力的なオリジナルキャラクターが多数登場して物語を盛り上げるぞ。原作となった「西遊記」には「封神演義」の登場人物であるナカタヨウセンも登場していたため、その辺りも気になるところ。今回は、孫悟空と共に三蔵の旅を助ける、2人の美女を紹介!



朱涼鈴

精花公主

桜の精霊。控えめな性格で、立ち居振る舞いにも品があるお嬢様タイプ。戦いでは巨大な蝶に変身する。

四大龍王の1人、東海龍王の末娘。明るく断天気でおおざっぱな少女だが、戦いでは銀鯨のドラゴンに変身する。



「五行思想」を取り入れた戦闘

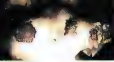
これは「封神演義」で採用されていたシステムに近いようだ。簡単に説明しておく、五行属性とは中国の五行思想をモチーフにした相関係だ。各ユニットは木火土金水のいずれかに属し、例えば、火は金には強いが、水には弱いといった強弱関係がある。このほか、巻物を装備して使用する「術」や、キャラクターの特性によって変化する「術カスタマイズ」など、気になる新システムがいくつもある。これらのシステムは明らかにされていないが、詳細がわかり次第、公開していくぞ。

▶木属性の必殺術が炸裂! 幾路モノ稲妻が周囲の敵を焼き払う!



◀「術」を使うには巻物が必要となるが、どこで手に入るのか?

▶土属性の必殺術、大地震をひき起こして、広範囲にダメージを与えるぞ。



かつては修行を積んだ道士だったが、妖怪退治の際に呪いを受けて妖怪と化す。性格はクールだが、根は優しい。

実況パワフルプロ野球 99開幕版

じっしょうパワフルプロやきゅう

「'99開幕版」は
サクセス以外も
スゴいでやんす!

イヤ〜な梅雨も終わり(予定)、
いよいよ夏本番! 高校野球も
プロ野球も、そして「パワフル」
も本番の季節。次号からのサクセ
ス超攻略の前に、今回はほかの
モードを紹介。「パワフル」は
サクセスだけじゃないぞ!!



実況パワフルプロ野球
99開幕版

722	◆ コナミ
	◆ ¥5,800
	◆ MC (2-ホロボック)
	◆ AC (DSHC)

ポリゴン化された試合画面を 大公開!!



「パワフル'99」最大の変更点は、球場がポリゴン化され、すべてがポリゴンになったこと。3Dだから、画面に奥行きがあるのでボールが見やすいし、打ったときの打球の動きや守備時の選手の動きもリアルになって、プレイ感覚がより実感に近く、そう快になったのだ。

選手データは 超最新版! さらにOB選手も使える!

「パワフル'99」の魅力は、巨人のマルちゃんなど、シーズン途中に入団した選手も登録されている超最新版データ。その上、北別府や田淵といった、昔なつかしのOB選手も登録されているので、試合で使うことができるのだ。



▲ 堀内VS 田淵の対決を再現。 ▲ 新人選手データのバッチリ。

別! ほかどこが変わった!! 変更点いろいろ

- 総合**
- 1チームの人数が30人に増加した
 - 試合中に力度が途中増進することがある
 - COMの悪者もより高麗になった
 - 絶対個で三振男などの×能力が、絶対調でチャンス○などの○能力が無効になるなど、調子や特殊能力にも影響するようになった
- 攻撃**
- ストレートの体感速度が速くなった
 - 引った打球がよく飛ぶようになった
 - バントにテックアップが必要になった
 - 目押し調整が予約調整より速くなった
- 守備**
- 変化球変化がよりリアルになった
 - 失投がどまん中や覆投だけでなく、いろいろなコースにいく
 - エラーのバリエーションが増えた
 - 選手の調子がエラー率に影響する
 - 守備シフト(バントシフト、外野前など)の移動に時間がかかる などなど、そのほかにもいっぱい!

超細かい
データが
いっぱい!

'98公式記録

プロ野球ファンならサクセスより楽しめるかも? という新モード。'98本年のチームや個人のデータのすべてが集約されたデータベースだ。あまりの情報量の多さから、よくCD1枚に入ったなあと感じしてしまうほど。では、ほんの一部分を紹介しよう。

スコアテーブル

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

全試合の結果はもちろん、個人成績まで入っている。各打席の成績や、投球内容まで見られるのだ。詳しくはてっちょっぴり怖い……。

投手・打撃データ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

野手は得点圏打率や守備率が、投手は三振率や被交代打率などのデータのほかにも、許し率率といった細かいものまですべて集計。

カント別打率

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

全選手のカント別打率を見ることができます。これを見れば強い込まれても強いつつ、初球に強いとか選手の性格も見えてくる。

CDの読み込みが 超速いてやんす

試合中に代打を出すとき、たのびまもないくらい読み込み時間をくら、速く(編集部調べ)なつてみてやんす。まほ、たてやんす。



モーリス・グリーンもビッカリ! 1.5秒

PS最強のサッカーゲームの最新作が早くも登場!!



ファン待望の「実況サッカー」シリーズ最新作が、最新データや新モードを搭載して登場。世界のハイレベルなサッカーを見事に再現するクオリティの高さに驚け!!

最新データと新機能を搭載してパワーアップ

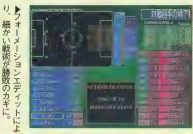
'98年フランスワールドカップを舞台にした前作から半年以上が経過、日本代表の世代交代を例にあげるまでもなく、世界のサッカー界は様変わりしている。今回の「4」では刻々と変化する世界のサッカー界の動きを完全フォロー。'00年欧州選手権などに向けての最新の選手データを使用している。さらにデータだけでなく選手のアクションも、モーション

キャプチャーを収録しなおすなどリニューアル。アクションパターンは前作の約2倍に増えている。さらに、システム面ではフォーメーションエディット機能や、自分のお気に入りのリプレイシーンをメモリーカードに保存できる機能を追加。実況はジョン・カピラ氏、解説として早野氏を起用するなどファンにたまらない内容になっているのだ。

世界の一流プレイを



▲ハイレベルなプレー、リアルな動きが再現されている



▲リプレイメニューから、お気に入りの試合の瞬間をメモリーカードに保存できる

キミの手で再現!!

選べるモードは7種類

モード数は前作と同じ7種類。でもPK戦などがMATCHに収録されているので、実際のモード数は増えている。

- MATCH** 1戦のみをキリビションマッチ、PK戦やオースターズ戦などができる
- LEAGUE** 33カ国の中から好きな18チームを選択し、リーグ戦ができるモード
- CUP** 前作同様、コナミカップ、アジアカップなど8種類のカップ戦で優勝を目指す
- MASTER** 世界の強豪16のクラブチームによるリーグ戦やチーム編成ができる新モード
- TRAINING** 最選手がフィールドにいない状態で、パスやセットプレイなどの実戦的な練習ができる
- GAME OPTION** キーコンフィグ、音声の有無などの設定が可能。選手データも保存できる
- ????** 詳細は不明だが、さらにちもうひとつのモードが入る予定だ。ぜひ感じたいものらしい……

なんと クラブチームでも戦える

各国の代表クラスの選手をずらりとそろえ、その実力は代表チーム以上とさえ言われる、世界の一流クラブチーム「4」では、世界中から選手を獲得して、自分の理想のチームを作り上げ、世界の強豪クラブチームとリーグ戦を戦うこともできるぞ。



▲各国の一流選手ばかり集めた強豪クラブなんかも作れる。

世界名プレイヤー図鑑	ドイツ・重砲撃機 ピアモフ	フランス・世界一の司令塔 ジタム	ウクライナ・白いロナウド シェルチェンコ	ウクライナ・世界最強の2トップ レグロフ
	イヴァン・ペトロビッチ ナンテ・マウラ

発売まで
あとわずか!

サウンドノベルの超期待作 「Lの季節」の魅力を一挙大公開!!



Lの季節

A piece of memories

CHARACTER FILE

鶺野杜 推奈

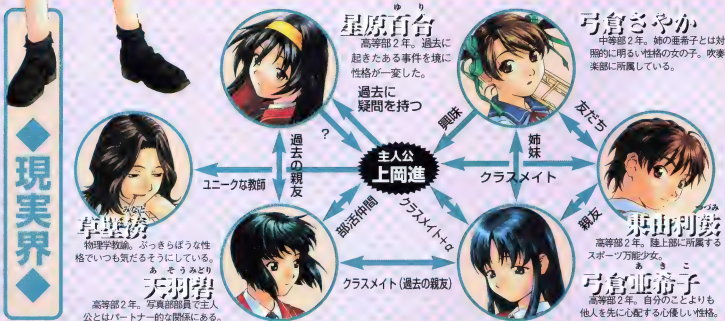
●Age:17 ●Blood Type:A

高等部の2年生で、生徒会の書記と図書委員を務めている。天羽とは1年からの友だちだったらしいのだが…。ご飯のみ汁、漬け物などのシンプルな料理が好き。

待ちに待った発売日まであと1カ月と迫ったAVG「Lの季節」。最後の紹介となる今回は、システムからキャラクターまで、本作が持つ魅力のすべてを大公開!!

ADV	Lの季節	85	▶トンキンハウス
	A piece of memories	▶¥6,500	
		▶MC (1ソフト)	
		※初回限定版は2ソフト付	

「Lの季節」の物語をつむぐ登場



◆現実界◆

独自のアイデアが搭載のシステムを徹底チェック!!

本作はテキストを中心に物語が展開するノベル形式のAVG。だが、これまでの同ジャンルの作品に比べると、プレイヤーがより物語に介入できるシステムがいくつか採用されている。ここでは、その中でも特徴的な2つのシステムを紹介しよう。



↑現在進行中のイベントで、このようにキャラクターを選択する。



▲ある条件を満たすと、スクリーンセーバー機能を使用できるようにする。

独自のシステムが満載!

エモーショングラフ

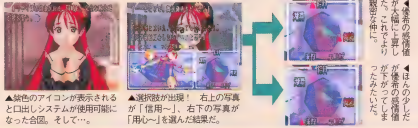
このグラフは、主人公の各キャラに対する感情値をグラフ化して表示したものだ。感情値は主人公とキャラとの感情的な距離のことだ。また、このグラフと同時にキャラ間関係を表す人物相関図も表示される。



↑感情値は、ストーリーの進行中に必ず変動していく。また、これによって変化して行く。

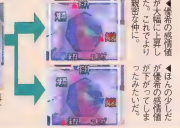
口出しシステム

プレイヤーの意志を反映させる選択肢(例: システム、これを利用することによって、物天羽が好きor嫌い)を発生させるというシステム。この展開をある程度変えることが可能なのだ。



▲緑色のアイコンが表示されると口出しシステムが使用可能になった場合。そして、

▲選択肢が出現! 右上の写真が「信用〜」、右下の写真が「用心〜」を選んだ結果だ。



▲ある関係図は、ストーリーの進行中に必ず変動していく。また、これによって変化して行く。また、これによって変化して行く。

CHARACTER FILE

舞波 聖那

●Age: 18 ●Blood Type: A

冷静かつ冷淡な死神族のエリート。実は舞波優希の兄で、優希の前では優しい一面を見せる。過去に、ある事件を調査するために聖堂学園に通っていたこともある。



↑聖那はクールで高冷な性格の聖那だが、優希にはとても丁寧。



人物たち

すべての登場人物がでそろった今、次に気になるのはキャラ間関係だよ。ね。そこで、ここでは物語の中心となるキャラたちの相関図を公開するぞ。



◆幻想界◆

●6人の美少女に

ドラマティック恋愛AVGの続報！
今回は、ついに判明したゲーム内容を
紹介するとともに、大量入手したイベ
ントシーンをたっぷりお見せしよう。

Memories Off 9月
(9) ▶ ¥6,800
▶ MC (サブロック)

ゲーム画面初公開!!

Memories Off

メモリーズオフ



いまさか ゆえ
今坂唯笑

このゲームのヒロイン、主人公と
彩花の幼なじみで、現在同級生

幼なじみ3人で遊んでいた頃とちょっと変わらない天真爛漫で甘えん坊な唯笑。悩みなんかないように思えたが、ある日主人公は偶然にもこっそり泣いている唯笑の姿を目撃する……!

▼いつも笑っている唯笑の涙に、主人公の心が揺れる。



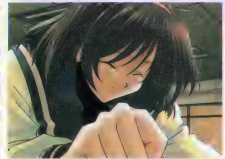
ひづきあやか
桜月彩花

もう1人の幼なじみ、中学の頃、主人公と付き合っていた。

愛くるしい顔立ちと優く明るい性格の彩花は、主人公の元彼女。もう忘れたはずだったのに、彩花の言葉が主人公の心を乱していく……。
▶彩花にこんな顔を見せられたら、せつない思いがよみがえってしまふ。



思い出が疼痛する



くったくのない
笑顔の陰で……



おとわ
音羽かおる

ゲーム開始直後に購入してきて、主人公の隣の席になる。

かおるは、明るく社交的な少女。しかし時折、その笑顔にぎこちない作られた笑いを感ずるのだ。彼女が秘める思いとはいったい……?



作り笑いの裏側に何が……?



▼お話をじっくりと読んでみるにはどうしよう?

▲映画のスタッフロールを見て驚く彼女。知ってる名前が?

イベントシーン大放送!!

Memories Off

心揺れるビジュアルレベルAVG

本作はビジュアル+テキストメッセー
ージが基本のAVG。細部まで描かれ
た一枚絵が数多く用意され、テキスト
では恋愛小説のような細かな描写が物
語を盛り上げてくれる。通常画面のバ
ストアップのキャラも、セリフに合わ
せて次々と表情を変えるのだ。セリフも
フルボイス仕様で臨場感もバッチリ!



ゲーム以外に英文や和文の字幕、この
キャラの替わり、そのほかのキャラの
描写も丁寧で描き回しているのだ。

★選択肢でストーリーが分岐

ゲーム中にはときどき選択肢が
表示され、主人公の行動をプ
レイヤーが決めることができる
場面がある。このときの選択
肢の選び方によって、その後の
ストーリー展開やイベントが変
化していくのだ。ここでは、主
人公の登校シーンでのストー
リー分岐を紹介しよう。会う女
の子が変化する点に注目!

早起したらどうする?



★せつなさを纏る1か月半のラブストーリー

主人公は、私立空学学園に通う17歳の高
校2年生。ありきたりの日常を送りながら、
さまざまな女と接していくうちに、心
の奥底で眠っていたはずの辛い記憶に自分
が縛られていることに気づいてしまう……。
10月1日〜11月中旬までの約1ヶ月半のド

ラマを描く本作では、主人公が過去を乗り
越え、本当の想いを見出すまでに焦点が
当てられている。徐々に明らかになる主人
公の過去と、女の子との恋模様が続く合
展開はドキドキものだ。登場する女の子は
6人。キミは誰と未来を迎えるだろうか?



「主人公は、付合っていない
花の匂いを感じて、涙を
流しているらしい。」



キャラの表情も豊か

もう一度覆られるかな?



いや! 絶対に寝る



▲結局寝れなかった主人公は、ふたたび1
時間も早い電車で学校に向かうことに。
そこでは事前に会うことに。

▲二度寝を堪能してしまった主人公は結局
遅刻。増矢に急ぎ立てられながら遅刻ギリ
ギリで登校することに。



いぶき
伊吹みなも

体が弱く、神経症を患っている
高校1年生。増矢とは知り合い。

病弱なみなもは、おとなしく守ってあげたくな
るような女の子。ちっちゃな体でまっすぐに主人公を求
めるいじらしい姿に、応えてあげられるのだろうか?



すべてを預けてる
そのほかなんの手

▲みなもちゃ
んお手紙のお
弁当が食べら
れるなんて、
超ラッキー!

▲隣の主人
公を持つてい
たみなも。無
謀なほど一
途がが愛しい。



ふたみしおん
双海詩音

1か月ほど前に転校してきた傳
言女子。図書委員をしている。

詩音は、ていねいな日本語を話す
傳言女子。あまり教室にいないため
存在感が薄く、周囲に溶け込もうと
もしない。それはなぜなのか……。

かたくなな心を
開かせられれば……

▲喫茶店の紅茶に卒、評価を下した詩音は、いつか
自分が紅茶をいれてあげると約束する。



きりしまこよみ
霧島小夜美

困れた母親の代わりに購買で働
くことになった女子大生。

お釣りや商品をよく間違え
る小夜美。主人公は彼女のド
ジに文句を言いつつも、小夜
美の軽いペースに乗せられて
いた。そのうち手伝うよう
になり、2人の距離は急速
に縮まっていく……。

▶ ネンゼした小夜美を送るだ
けとはいえず、背中が熱いド
キドキしてしまふ。



憎まわりの中にある誰かな暖かさ

サンプルROM独占入手!! 『PIXY GARDEN』の新事実に急接近!!

期待の育成SLG『ピクシーガーデン』のサンプルROMをついに入手! プレイして判明した新情報を一気に大紹介!! さらに、新増の妖精5体も公開!

ピクシーガーデン Pixygarden

SLG ピクシーガーデン	PIXY GARDEN	930	▶エスコット
			▶¥6300
			▶MC (4プロック)

妖精の育成と惑星の開拓 が同時に楽しめるSLG

『ピクシーガーデン』は、プレイヤーが“奇跡の人”となって妖精たちを育てる育成SLG。さらに、育てた妖精たちを未開拓の惑星へ放すことによって、惑星を人間の住める環境へと変化させ、開拓するSLGでもあるのだ。そこで、今回はこの独特のシステムを紹介するとともに本作の魅力に迫ってみよう。また、新たに追加した5体の妖精についても紹介するぞ!

“奇跡の人”の目的は…

プレイヤーの目的は、大きく分けて2つ。1つは、このゲームのメインとも言える妖精の育成。そして、もう1つは育てた妖精を惑星へと放し、それによって星の環境を人の住むことのできる状態へと変化させることだ。

惑星

移民たちをむかえる新天地

開拓すべき惑星は全部でも種類が存在し、それぞれ環境が異なる特徴を持っている。開拓する惑星に必要な妖精を放して環境を整えよう。

妖精

未知の力を秘めた生物

妖精たちは、“ガーデン”という魔法のような装置の中で育成する。彼女たちは、その中で歌ったり、踊ったりと自由に生活し、成長していくのだ。

妖精の育成&惑星開拓の流れを大紹介!!

ここではプレイ内容に沿って、妖精の育成から惑星の開拓までの基本的な流れを紹介。ガーデンではどんなことができるのかや、惑星開拓は具体的にどうしたらいいのかなど、サンブルロムではじめて判明した内容だ。ちなみに、ガーデンで育成する妖精にはそれぞれ名前が付けられる。お気に入りの妖精は進化した惑星に放さず、ガーデン内に残して「モドゥス」の作成に専念させるのもいいかも?

STEP 1 開拓する惑星の決定

まずは最初は開拓する惑星を決定することから始まる。惑星は全部で6種類存在し、それぞれ環境が異なる。そのため、星の環境に応じて育てる妖精を変えていく必要がある。



▲同じく異性の妖精が多いのは、環境は結晶に変化する全惑星の共通点だ

STEP 2 妖精を育てるガーデンを選択

ガーデンは全5種類。それぞれ環境(属性の強弱)が異なり、選択時には各ガーデンの環境が数値によって表示される。また、妖精の成長の速度はガーデンの環境によって変化する。環境が妖精に適しているれば成長が早く、その場合もあるのだ。



▶環境が妖精に適している場合は成長が早く、その場合もあるのだ。

STEP 3 育成する妖精をガーデンへ入れる

ガーデンを決定すると、次は育成する妖精を選ぶことになる。ガーデンでは、最大5体の妖精を同時に育成することが可能。プレイヤーは妖精に適した環境を作り、惑星に必要な属性の妖精に進化させるため、妖精の世話をしていくのだ。



▲妖精の選択画面。ゲーム開始時は、妖精の幼体とも言うべき「白き妖精」しかない。

CHECK!!! 妖精が作り出す「モドゥス」とは?



「モドゥス」は、妖精の成長によって作り出される。モドゥスは、惑星の環境に応じて変化する。モドゥスは、惑星の環境に応じて変化する。モドゥスは、惑星の環境に応じて変化する。



忌蛇の妖精
じつと静かき、立派な士。その懐かしい顔から守るの、人々に輝かぬ武士の妖精。

智木の妖精
木属性の妖精。環境が木属性に強いと、その力まみりから発達することは少ない。

波紋の妖精
水の妖精。惑星が水属性の特定の惑星と他の惑星から発展しやすくなる。

動源の妖精
この妖精、いつも何かを待っていることから「白き」といふことで呼ばれ、こゝちである。

乾潤の妖精
特殊な性質から環境の可変性が際立つ。人々もなほ、環境もいよいよますますの妖精が大量発生した。

STEP 4 成長した妖精を惑星へ放り込む

まず、惑星に放す妖精を選び、その次に惑星のどのポイントに放すかを決定。惑星に到着した妖精たちはすぐに惑星の環境に影響を与え始める。



ラジオドラマ放送開始!

ラジオドラマ放送開始! 妖精の育成と惑星開拓の物語が、ラジオドラマとして放送される。放送開始日は、7月1日(土)から7月31日(土)まで。

CHECK!!!

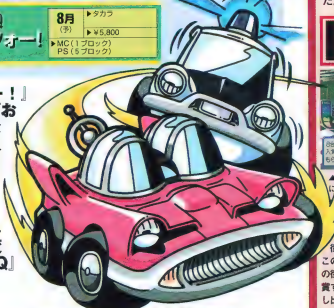


チョロQ

ワンダフォー!

8月 ▶タカフ
 (9) ▶¥5,900
 WNC(1ソフト)
 PS(5ソフト)

『ワンダフォー!』は、タイトルどおりワンダフルな変身を選げた人気シリーズ第4弾! 今回はシステムやイベントなどの新要素を公開しよう。生まれ変わった『チョロQ』に注目!



謎解き&探索満載のNewチョロQ登場

前作『チョロQ3』で導入された、イベント関連のAVG要素をさらにパワーアップさせたシリーズ最新作『チョロQ ワンダフォー!』。チョロQがしゃべることによって情報収集する謎解きや、複雑な構造を持つ広大な街の探索など、レース以外のお楽しみも格段にアップしているのだ。



▲街の謎解きや探索に役立つ、チョロQのしゃべり機能。

シリーズ初 ポケステ対応!

ポケステを使用すると、ゼロヨンレースとチキンレースの2つのミニゲームが遊べる。また、チョロワールドで集めたスタンプが確認でき、訪れた街の地図も表示されるので、プレイの際は非常に助かるのだ。



ゼロヨン

定められた区間のタイムを競うレース。アクセルはオートで、下ボタンがギアチェンジ。タイムよくボタンを押してスピードを上げよう。

087.0627
087.0627

チキンレース

壁に激突するギリギリのところで止めるチキンレース。アクセルとギアチェンジはオートで、下ボタンがブレーキ。タイヤが滑るのに要注意だ。

150x4104

▲ゲーム中の画面には、街のマップが表示されるので、攻略の手助けになるはず。

1 システムが一新!!

今までのシリーズと違い、大きく変更されたのがシステムと操作感。システムでは「燃料」という概念が加わり、レースや探索で移動するために燃料を消費することになった。また、操作性はより遊びやすいものに変更されたぞ。

システム

◎もうお金稼ぎはいらない



お金の概念がない
 前作までは、レースを何度くり返して入賞＝黄金を稼ぎ、そのお金でパーツやボディを買っていた。しかし、この『ワンダフォー!』では、お金というものが存在しない。つまり、何回もレースを繰り返すという手間がなくなり、謎解きや探索に集中できるようになっているのだ。

チョロQのパーツの入手方法は?

<見つける>

街の中には宝箱が置かれていて、この中にパーツが入っている。その街で開催されているレースに入賞するためには、このパーツを探し出して装備することが必須。忘れずに探してこよう。

<もらう>

街の中ではさまざまなイベントが開催され、それを行なうことによってお札にパーツをくれることもある。何か頼まれごとがあったら、忘れないうちに行きつけて、早めにパーツをもらっておこう。



▲パーツを見つけたら、Qファクトリーで装備しよう。



▲2つ目の街では、空き缶を100個拾うと、ここでもらうパーツは豪華。

操作性

◎独特のクセがなくなつた



▲装備によっては、ドリフトも可能。アクセルドリフトってヤツです。

チョロQスピニングがない

なんと、シリーズ独特のチョロQスピニング(アクセルを押したままで、ハンドルをきくことと発生するスピニング)が、このゲームではなくなっている。そのため、普通のRCのような感覚でハンドルのきくことができる。このシリーズ独特のクセにない感じになったのも、完全にプレイできるぞ。



▲レースで勝てないときは、クラッチをうまく使ってみるといいかも。

クラッチを使いこなせ

新登場のクラッチは、主にすり板で効果を発揮する。坂の途中で止まってしまった場合、一度クラッチを押し、再度クラッチを下げれば坂を登ることができる。また、レース時でも、クラッチを離すとエンジンプレーキとはほぼ同じ効果があるので、コーナリング時に使えるぞ。

2 AVG要素が大充実!!

今回はいくつもの街を巡っていくゲーム進行となり、各街のイベントも充実。街の構造も複雑なので、ただ走り回るだけではなく、目印になる建物を探しながら走るといいぞ。



序盤の街で起こるイベントを大紹介!

Red City

最初の街だけど内容盛りだくさん!

最初の街とはいえ、意外にも多くの店や民家があり、すべての情報を仕入れるにはちょっとホネが折れる。中でもショッピングストリートには、この先の街とも関連のあるイベントが用意されているので覚えておく必要があるのだ。

牛を数えるミニゲーム

ジム牧場では、放牧された牛の数を数えるミニゲームがある。数えるだけとはいえ、牧場が広くて難しい。ハネやウツク、即サー!



- ジム牧場
- カーナビ機
- はね庵
- 地下迷宮
- つらぬきの洞
- 転送センター
- 消防署
- 郵便局
- 商店所
- 民家1
- 民家2
- 牧場3
- 民家の家
- ドミノピザ
- 焼肉屋2
- バン屋
- かじ屋
- 写真屋
- 喫茶店
- 焼鳥屋1
- 文房
- ガレージ
- Q'sファクトリー

ワンダフォー! は、お使いVRG?

この街で開催されているレースに入賞したあと、郵便局に行ってみると、次の街に住む園長さんのところへ手紙を配達してくれるよう頼まれる。こんなお使いイベントは、しっかりこなしてお礼をもらおう。



ジェットタービンは?

このゲームには通常のパーツとは別に「オプショ」と呼ばれるパーツがある。これは装備すると、チャロクQの性能をアップし、フォルムも変化する高性能パーツ。その1つであるジェットタービンの情報が聞けるぞ。

▼このかじ屋には、何處も足を運ぶことに。



Green Park

空カンを拾えば、街の全貌がわかる

この街に来てみると、いたるところに落ちている空カン。面倒くさがるずにこれを拾っていくと、知らず知らずのうちに街の構造が見えられるぞ。ただし、わかりにくいところに落ちているものもあるので、全部回収するのはひと苦労かも?

街を清潔に!

落ちていた空カンは、全部で100個。これをすべて集めればイベントはクリアになるんだけど、街の中をすみずみまで走り回らないと回収するのは不可能。業めた回数には清掃車が、従業員詰めの所に行けば教えてくれるので着実に集めていこう。

トコトコ歩いたら、クリア待ちだよ!



どうして、みんなゴミを動かすのめっちゃう。きれいにしたら、従業員が、ほめてくれるかな。あと、100個……

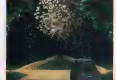
花火玉を拾え!

▼クリアすると、回収した花火玉の個数分、火花が上がる。1個だと寂しいので、多めに

山の外周をゴロゴロと転がっている花火玉を時間内にどれだけ回収できるかというミニゲーム。最低1個でも回収して頂上に行けばクリアとなるので簡単。

100%

TIME 1:00



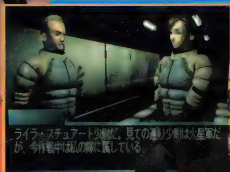
- プレンデ
- 花火山
- 地下迷宮
- 喫茶店
- ドミノピザ

- 転送センター
- 郵便所
- はね庵
- 従業員詰め所
- Q'sファクトリー
- 熊良の家
- ガーコート場
- キフトショップ
- アイスクリーム屋
- うらなしの館

硬派な近未来SF・SLGの最新作が登場!

マシン設計や思考ルーチンのプログラミングが楽しめる近未来SF・SLG『ZEUS II』。魅力的な戦闘システムに加え、ハードな世界観とドラマチックなシナリオは、シリーズのファンならずとも是非チェックなのだ!!

戦闘ロボットのプログラミングを自分で組めるという斬新なコンセプトで、コアなファンから強く支持されている「カルネージハート」シリーズ。今回紹介するのは、シリーズ通算4作目にある『ZEUS II』だ。深みのあるキャラクターや、よりパワーアップした戦闘システムなど、その魅力的なゲーム世界をチェックしていこう。



ライラとシェード少佐が、見ての通り少佐と星軍だが、今作中私の陣に属している。

ZEUS II Carnage Heart

SLG ZEUS II
Carnage Heart

10月16日 アートディック
(株) ¥4,800
▶ MCIソフトショップ
DSiAC#942



最大の魅力!!

OKEをカスタマイズして 戦闘に出撃!

ここからは、OKEを組み立ててプログラミングし、戦闘を行うまでのゲームの流れを追っていこう。「ZEUS II」の最大の魅力は、プレイヤー自身がOKEを設計し、それを使って戦闘ができる



▲OKEの性能を考えたいプログラミングを心がけよう。この奥の深さがたまらないのだ。

点 自由度が高いぶん、プレイヤーのプログラミング手帳が大きく開かれる。この奥の深さがたまらないのだ。

1 マシンをカスタマイズせよ

ハードウェアの設計

OKEのボディを選び、武器や機甲部品をセットアップしてマシンを形成していく作業がハードウェア設計だ。さまざまな性能はボディ選択によって決定するが、どのボディも一長一短で、搭載可能な武器も異なっている場合が多い。



▲OKEの性能をカスタマイズする作業は、ハードウェア設計と呼ばれる。

行動パターンのプログラム

次は、OKEの思考ルーチンをプログラミングするソフトウェア作業に入る。「前進」や「武器攻撃」など、決まった行動パターンが記憶されているチップを順序よく配置すれば、状況に合わせた行動をOKEに行わせることが可能となる。これを入れ替えていくのが基本だ。



▲チップは初期、自動的に配置されている。これを入れ替えていくのが基本だ。

OKEとは?

OKEはオーバー・キル・エンジン(Over Kill Engine)の略称。プログラミングによってさまざまな戦闘に対応できる。軍事用の無人機動兵器だ。プログラムしたいで、強力な戦闘兵器となる可能性を秘めている。

新キャラクターと3人のヒロインを紹介!

ドラマチックな
シナリオに酔いしれろ!!



◆アネコはフルフェイスのヘルメットを身につけて活動している。リアアスで活動している。

主人公グラハム・クティナ(16)

火星誕生まれ、幼く両親をなくし、そのご自分が父親のクローンであることを知る。生い立ちに悩まされ、友情に助けられて無事に木星軍士官学校を卒業、火星へと派遣される。

木星の地味な戦況を人間の戦争を模した劇作「2と18」の舞台は、紛争から5年の経過が過ぎた。主人公グラハムは士官学校を卒業したばかりの新兵、父親のクローンとして命を受けたという設定で、そして、火星で起こった新たな戦況を調査、検証すること、グラハムの所属する部隊の使命となる。またこの作品には、物語において重要な役割を果たす、個性の異なる3人のヒロインが登場する。彼女たちそれぞれが、木星での戦争や動向で活躍した人物と関係があるという設定も、注目しつつ、物語を楽しもう。

ライラ・スチュアート少尉(24)

前作のヒロイン、アリアの20年代、優秀な軍人を出産してきた専門スチュアート人間として、英才教育を受けたエリートでもある。根っから軍人。



アネコ・ポーン曹長(20)

兄弟を遺って軍隊に入ったお兄ちゃん子。しかし木星反乱軍によって兄を殺された。それ以来お兄ちゃんを捜している。向かグラハムに突っかかることが多い。



ニラーダ・テザワ少尉(22)

木星反乱軍の中核の人物であるモンドの妹。事件後に兄は処刑され、英雄となった前作の主人公マークを憎む。軍に身を投じた彼女は、マークに接近を図る。



豪華声優陣がドラマを盛り上げる!

6月下旬、このゲームの声優陣が一堂に会し、アフレコが行われた。終始やかなムードではあったが、いざアフレコがスタートすると、ときにアクションを交えながらの熟演を披露。さらに、編集部からの質問にも、快く応じてくれた。



グラハム役 福山 潤

みなさんの目や口元は、なかなかやみつき。もっと頑張ります。2作目は「早くください」



ニラーダ役 清川 由紀

下宿。そしてトイレに閉じこもる。このゲームの登場人物、自分も入れてほしいです。



ライラ役 杉本 彩

今まで演じたことのない、そんな感じがアフレコで伝わりました。私の声、聞いて下さい!



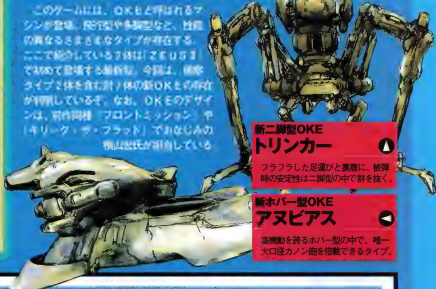
アネコ役 前川 ひとみ

あんなに可愛く、可愛くはないです。アフレコでアネコを物陰で見て下さい!



新型OKEも続々登場!

このゲームには、OKEと呼ばれるマシンが登場。形状や多機能など、性能の異なるさまざまなタイプが存在する。ここでは紹介しているタイプ「2と18」タイプで登場する最新型。今週は、機体サイズと体を自由に操る新型OKEとの存在が確認されている。なお、OKE Eのデザインは、前作同様「プロトミッション」や「キーク・ザ・フット」でおなじみの機体設計が担当している。



新2脚型OKE トリッカー

フラフラした足置と真鍮に、被弾時の安定性は二脚型の中で群を抜く。

新ホバー型OKE アヌビアス

遠距離を誇るホバー型の中で、唯一大口徑カノン砲を搭載できるタイプ。

2 テスト運転で性能確認

テスト運転は、OKE戦士を動かしてその特徴や行動パターンをチェックする場だ。テストは練習でも行える。例えば、プロシダムを空走させて、テスト記録の取得などを行うこともできるのだ。



▲テスト運転の途中にOKEの性能を確認する。多様な状況での記録ができる。

3 部隊編成していき出撃

OKE設計が完了したら、いよいよ戦場に送り込むことになる。設計したOKEを編成し、部隊を編成すれば本編のOKEバトルは、いよいよ本編に登場するのだ。部と連携した部隊から自動的・戦略的となる。

カスタマイズの成果が発揮される!

▲本編で編成した部隊は、自動的に編成されたOKE。OKEは自動で動かし、OKEは、すでに部隊の編成が完了しているのだ。



NEW!

進軍ルートに選択可能に!

「II」ではプレイヤーが進軍ルートを選ぶようになっている。COMにプログラミングを任せつつプレイヤーでも、戦略的なプレイが可能になったぞ。



SLG

ウェットライダーズシリーズ

いつか、重なりあう未来(あした)へ

826

▶SIME
▶約¥5,800
▶MC(プロダクション)
◎S(企画制作)
※2本同時発売

未来のパイロット訓練学校を舞台にしたSLG。発売日も決定した今回は、基本システムと本編最大の目玉である、2タイトル同時発売の魅力に迫る!

2人の異なる主人公が織りなす物語...

主人公は新世代機動兵器「ボトムトップ」のパイロットとなるため、特訓に励む訓練学校生。近い将来予想される、異星生物との戦闘に備え、様々な訓練を受けるのだ。「ボトムトップ」には、主人公を含め3人のパイロットが搭乗する。そのため、自らの能力アップだけでなく、ほかの訓練生との交流も重要な要素になっている。今回は物語とシステムの紹介に加え、本作独自の「シロウ篇」、「サユリ篇」という2本同時リリースの謎にも迫る。要注目!!

▶訓練生として3年間トレーニングに励む。パートナー探しと、好感度アップも重要な要素の1つだ。



STORY

異星生物との接触から15年。地球は彼らによる侵略の危機に瀕していた。これを救うための兵器、ボトムトップを開発した地球連邦は、その候補生を募集し、3年という期間で訓練を始めたのだったけど……

イベント満載!



SYSTEM

ゲームはコマンド入力方式のSLG。月～金曜のカリキュラムを、学科や技術といった8種類のコマンドから決めることで進行する。カリキュラム実行中にイベントが起きると、イベント画面となる。そこでは選択肢が出現、選択した行動に応じて物語が変化するので、高能力の主人公の育成やカリキュラムを消化する、これにより、6種類のバリエーションが変化していくのだ。

◀多岐なイベントで物語が進んでいくぞ!



シロウ・アイザワ



サユリ・ウオンジ

「シロウ篇」、「サユリ篇」の違いをストーリー序盤からチェック!!

2つのタイトルの最大の違いは、主人公の視点。基本3人に物語や登場人物は同じだが、別の視点で物語が展開し、世界観を広げているのだ。

プロローグ
生まれも志も違う2人の主人公。それぞれの物語は、各主人公が訓練学校のある、セントネーブル島にたどり着いたところから始まるのだ。



▲高能力のシロウは、豊田に迷惑をかけたくないためにこの学校を選ぶ。

▶クラスメートとの出会い。メインとなる登場人物は10人(シロウ・サユリ含む)いるぞ。



▲別室に生まれながら、お嬢様のレックテルを嫌い、自ら危険の伴うパイロットを目指す。

▲習熟からほぼ全員の仲間が登壇する。メインの10人は、こちらのタイトルでも変わらないぞ。

2篇の違いを検証!

主人公の違いから、発生するイベントやムービーは大幅に異なる。単体でも十分楽しめるが、2篇を並行してプレイすれば、一方では語られない物語を知ることができるぞ。

▶訓練や交流を重ねながら、一人前のパイロットを目指す。



随所に登場する「サツピング」!

2人の出会いのシーンでは、それぞれ別の角度で描かれた画面が使用されている。こういったシーンは随所に登場するので、それを見つめるのも楽しいぞ。

◆恋愛イベントも多数。友情イベントもあるので、サユリ篇を選べばシロウ篇では語られない、女の子の秘密の秘密を知るぞ。

そして物語は2つの、あるいは1つの展開に

互いに重なりつつ物語が進む。2篇ともマルチエンディングのため、複数のエンディングを楽しむぞ。

また、一方のデータをもう一方で使うことでのみ、見ることができ、異なるエンディングもあるしいが……!

RPG

超発明BOYカニパン -HiRaMeKi Wonderland-

秋予定

▶タイトル
▶¥5,800(税)
▶MC1(ブロック)
DSi(ACR付)

人気アニメ『超発明BOYカニパン』がPSに参上!
原作同様、発明によってピンチを乗り切っていく斬新なRPGだ!!

冒険は1に発明、2に発明デシ!!

主人公の少年発明家・カニパンが、失踪した博士を捜すため、相棒のキッドとともに冒険を繰り広げるRPG。フィールド画面は斜め見下ろし型で、戦闘はボリゴンを使用した3Dアクションになっている。システム面では、原作の魅力を生かした“発明”が重要なポイント。どんな道具が必要か考えたり、アイデアを形にしたり、といった発明の楽しさを、パッチリ堪能することができる。超発明家になれるかどうかは、キミのアイデア次第だ!

『超発明BOYカニパン』とは?

『超発明BOYカニパン』は、テレビ東京系で放映されている人気アニメだ。舞台となる人工惑星「シラク星」は、その星自体を含め、太陽・自然現象までもが発明で作られているという。当然、発明家は人々の憧れの的だ。主人公カニパンも、最高の発明家を夢見る少年の1人。キッド(インターフェイスロボ)。この星の発明家はみな、アシスタントとして連れて来られている)とともに、発明に明け暮れているのだ。



カニパン

超発明家を目指す15歳の少年。相棒のキッドとともに、行方不明の博士を捜す旅。



ミルク

シラク星最大のロボメーカー、エレックカンパニー社の社長令嬢。おてんばな性格。



ラスオリ

謎に包まれた発明家。カニパンのライバル的設定。開発、ボチでどう振る舞うのか?



ナツ

モンロ町町の職造ロボ対話装置の開発者。博識・寛良。ボチといふロボを連れてくる。



ボチ

カニパンが所有するインターフェイスロボで、カニパンとは仲がいい。ゲームには「ナツ」がつかうのが特徴だ。

必要なものは自分で作るのが発明家!

このゲームの最大の特徴が、必要なアイテムを自分で発明するというシステム。アイデアをひらめき、材料を集めて攻略に必要なアイテムを作り出し、待ちうける数々の難問を突破するのだ。ゲーム中は武器や防具を含め、すべて

の道具を自分で作り出さなければならぬ。とは言ってもシステムの流れさえ理解してしまえば、少しも難しいことはない。誰でも存分に発明家気分を味わうことができるのだ!! 目指せ超発明家!

STEP 1 ひらめき!! アイデアを思いつけ!

冒険を進めしていくと、人から発明を依頼されたり、先に進むのに発明品が必要になったりすることがある。でも、まずどんなものを作るかアイデアが思い浮かばなければ話にならない。このゲームでは、さまざまな事件や事象、街の人の会話からヒントを得て、そのヒントが4つ集まるとアイデアをひらめくことができる。ヒントはいらぬ場所にあるから探す。それを提出するのを楽しめる1つだ!

ドラゴン	1.1	☆☆☆☆
ドラゴン	1.2	☆☆☆☆
ドラゴン	1.3	☆☆☆☆
ドラゴン	1.4	☆☆☆☆
ドラゴン	1.5	☆☆☆☆
ドラゴン	1.6	☆☆☆☆
ドラゴン	1.7	☆☆☆☆
ドラゴン	1.8	☆☆☆☆
ドラゴン	1.9	☆☆☆☆
ドラゴン	1.10	☆☆☆☆



STEP 2 製作!! 材料を集め、実験で確かめて...

アイデアをひらめいたら、必要な材料を集めよう。発明品によって使う材料はさまざま。材料が手に入ったから、キッドの力を借りて開発シミュレーションを行い、成功しうらな発明ミッションで実際に製作に挑むのだ!



▲街で情報を集めて、必要な材料を発見しよう!

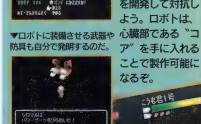
▲材料がそろったら実験! 成功率が低ければ追加の材料を採ろう。



▲発明ミッションは世界の数カ所にしかない貴重品だ。

STEP 3 開発!! キミだけのオリジナルロボも作れる!

ゲーム中、敵となるのは、暴走した戦闘用ロボ。こちらもオリジナルの戦闘用ロボを開発して対抗しよう。ロボは、心臓部である“コア”を手に入れることで製作可能になる。



▲開発に必要となる材料をひらめく能力

最強のロボを作り上げろ!

SPG プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール

多彩なモードで人気のシリーズに、名作「巨人の星」のキャラが登場!! プロ野球界にのみがえった伝説の男たちが、現役選手と無い無いを繰り広げる!

729

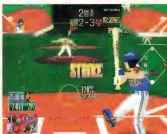
▶パルプレスト
▶¥9,800
▶MC(ソフト)
DS(ACIPR版)
2P4人用



▲飛雄馬の目に炎がメラメラと燃えあがる! 必殺大リーグボールを放つ前必至!

気になる「巨人の星モード」の詳細に迫る!!

▲「巨人の星」モードは、プロ野球選手と対戦するだけでなく、現役選手と無い無いを繰り広げる!



人気SPG「プレイスタジアム」シリーズの第4弾が登場したぞ。プロ野球選手の最新データが反映されているのももちろんのこと、今回は2軍選手まで登録されているのだ。通常では見られない、マニアックなラインナップを組むこともできるぞ。もちろん、オリジナルの選手を作るエディットはいつも各種モードも充実。中でも気になるのは、あの熱い男たちが集結する「巨人の星モード」だ。今回は、このモードの詳細に迫るぞ!!

★伝説の名勝負がよみがえる!!

「巨人の星」の主要キャラ、飛雄馬、花菱、左門、オズマ、伴が登場する。飛雄馬を選んだ場合はほかのバッターたちを打ち取るのが目的で、バッターたちを選んだ場合は飛雄馬のボールを打つのが目的。ゲームのポイントになるのはスタミナ配分で、強力な電球ほど（大リーグボール3号など）スタミナを大量に消費する。投手には普通速の球をおりまぜた駆け引きが要求され、バッターは逆に配球を読むことが重要になるぞ。

▼ファン感謝、萌えなし! 懐きの名シーン!



▲強力な電球はのんびり負担も大きい。速攻できない、使いどころが狭いぞ!!

★勝負に勝てばチームメイト!

「巨人の星」モードでの対決に勝利を収めると、倒したキャラをチームエディットで使用できるようになる。ペナントレースで飛雄馬VSイチローや、松坂VS花菱といった夢の対決が実現するのだ。キミの手によって、プロ野球界に新たな宿命の対決が誕生する!

★キャラのプロフィールも収録!

誰でも知っている有名なキャラ、マニアにしか知らないマイナーどころまで、「巨人の星」に登場したキャラクターの紹介を収録。主要キャラはボイス付きでぜひプレイを聞くといいぞ。さまざまな家族構成や生立ちなど、意外な再発見があるかも。



▲つづいてはプロ野球選手も収録!

【選べるモードは8種類!】

オープン戦	好きなチームを選んで、1試合だけ行う。エディットチームも参加できる。
ペナントレース	年間13試合のペナントレースに参加する。全試合の順位・決定も可。
巨人の星	「巨人の星」のキャラと対決。勝つとエディットでの使用が可能になる。
グローイングアップ	試合に勝ってアイテムを手に入れ、オリジナルチームを強化できる。
ホームランレース	好きな選手ホームランの数を競う。5本しついたらアフト。
トレーニング	打撃と守備の練習を行い、チームを強化できる。好きな球団を選ぶ。
チームエディット	オリジナルチームの育成が行える。保存すればほかのモードでも使用可。
オプション	走塁や守備の手数/アウト切り替えをはじめ、各種設定が可能。

2021年「巨人の星」モード

「巨人の星」を描いた 川崎のぼる先生インタビュー

—最初に「巨人の星」がゲームに収録される、と聞いたときはどんなお気持ちでしたか?

「まず、飛雄馬や花菱を自分で操作できる、というのがおもしろうろたえたと思った。それに実際の有名なプロ野球選手とも対戦できるっていうのが、特にイチローや松井

PROFILE

昭和18年1月20日大阪生まれ。昭和32年に「乱闘」で「巨人の星」のデビュー。「巨人の星」、「いなかっぺ大将」など多くのヒット作を手がける。

なんかどの決闘ははげやってみないや、って思ったよ

—先生ご自身もかなりの野球好きそうですね。

「実は、運動開始当初は野球と野球しか知らなかったんだけどね。運動を続けるうちに子どものための本を読んでいて、好きな選手が 阪神と巨人かな。今、応援しているのは巨人。調子の悪いほうを応援しちゃったよな」

—原付のキャラクターにモデルはいるんですか?

「花菱は、阪神の村山のイメージかな。まだその頃は太ってなくて、本当にカッコ良かったんだよ!! 飛雄馬もは特にもモデルはいないかな。ただ、ほんの少し輪郭が違っただけでも別人になっちゃうんで、けっこう苦戦した記憶があるな。左門はかなり実人だけど(笑)」

「現役選手との対決が楽しみだよ」

—では、ファンになにかひとことお願いします。

「このゲームは、「巨人の星」を知らない人にも作品を知ってもらえるチャンスだし、昔見てくれた人にも懐かしさやIPVイで遊べると思う。賛辞さえいえば、左門と対峙したときに、彼の兄弟が抱きついてきて必殺力が低下する演出とか欲しかったかな(笑)」

プレゼント



飛雄馬と花菱の色紙を、それぞれ1名様にプレゼント!
希望のキャラ名と、住所、氏名、電話番号、そして「巨人の星」マンガに足りないと考えていることを明記して下記のおアドレスまで、

▲見よ、この熱き眼光を!! 当時の迫力を、そのまもズ没めた貴重品だ!!



原作/横間一航・川崎のぼる 「巨人の星」(集英社刊)
原伴/新野敏機、プロ野球12球団公認ゲーム/東栄・ドム公認
©横間一航・川崎のぼる/集英社 ©BANPRESTO 1999

【プレゼントの応募先】〒101-8305 無名メディアワークス DPS
「星の魂」に発送先まで、しつ切りは8月12日(即開封)なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

ETC

ピシバシススペシャル2

92

◆コナミ

◆¥4,800

◆AC1DS(HiG)

B/F対応可

簡単なルールで手軽に遊べるミニゲームが48種類も入ったおトクなソフトが登場。
みんなでプレイすれば、盛り上がること間違いなし!!

1ゲーム当たり
¥100!!

ハイテンションなミニゲームがてんこ盛り!!

熱い対戦バトルを、みんなでワイワイと楽しめるミニゲーム集の第2弾が登場。今回はアーケードで人気の「ハイパービシバシチャンプ」と「ガチャガチャンプ」が1本になった内容になっている。思わず手に汗を流す。そして、ナイスなセンスのゲームがてんこ盛りなのだ! ゲーム中では自分に「オレ様」とか「女王様」などのニックネームをつける楽しみなど、まさにハイテンションなセンスが爆発しているぞ。



「おっさんバクバク豆キャッチ」
「ピシバシススペシャル」
「ガチャガチャ」
「ダンス イェーイ」



楽しいモードも てんこ盛り

◎1人でピシバシ

48種類のミニゲームを次々とクリアしていく「ハイパービシバシチャンプ」、モードとアナログコントローラに対応したガチャガチャプレイが熱い「ガチャガチャンプ」モードがプレイできる。また、自分の好きなミニゲームを自由に選べる「選んでピシバシ」モードもあるぞ。

2人でピシバシ

2人で対戦して勝敗を競うモード。対戦数は7回まで選べる。ゲームの種類は、自分で決めたり、ルーレットで決めたりできるぞ。



みんなでピシバシ

最大8人まで(コントローラがふたつあただけでプレイすることができるぞ)対戦可能。トーナメント方式での対戦もできる。

ダンスでアフロをでかくしろ!!

まん中であフロを踊っているダンサーのダンスを覚えて、そのお手本どおりにボタンを押してダンスを踊ろう。お手本どおりのダンスを次々に成功させれば、自分のアフロがみるみるうちに大きくなる。早くアフロが大きければ勝ち。面が見られません。

48種類のミニゲーム

「ピシバシ2」には反射神経や判断力などが必要とされるミニゲームが、48種類も用意されている。どのゲームもルールは単純。さらに、誰にでもわかるように操作方法を説明してくれる親切設計になっているのだ。48種類入って¥4,800。1ゲームあたり¥100という価格設定も魅力なのだ。ここではいくつかのミニゲームの内容を紹介するぞ。

▲説明画面ではルールを親切に教えてくれるぞ。

ダンス イェーイ!!

「DDR」そっくりなミニゲーム。画面下から現れる矢印をタイミングよく押して、ダンスをリズムよく踊ろう。うまく踊り続ければ、2個身キラヤが、クールな踊りを決めてくれるぞ。

▲「DDR」をやっている人は、ちょっと有利かもね。

▲リズムを覚えて、ダンスを踊らせます。

三身合体 六超神!!

3つのマシンを順序よくドッキングさせてロボットを完成させよう。ドッキングさせる方法は、画面に表示されたマシンと同じ色のボタンを、上から順に押していくだけ。ライバルより先に、六超神を8回完成させたほうが勝ちだぞ。

▲まず、ロボットと同じ色のボタンを1回押して、頭を固定。

▲頭を固定したら、次に胴体の部分を次にドッキングだ。

▲最後に足の部分をドッキングさせれば六超神の完成だ。

おっさんバクバク豆キャッチ!!

画面下から出現する豆を、たくさんおっさんに食べさせて。下から出してくる豆と同じ色のボタンを押せばOKだぞ。

▲おっさんを食べた豆のおっさんの顔が赤くなるぞ。

ピヨヨンパンチ!!

「股」マークがでたら股って、「ヤバイ」マークがでたらよけよう。なんとも単純だけど、これが熱くなるぞ。

▲足踏むかなんか押して、飛行するかなんか押して。

ギター ジャーン!!

「ギターフリークス」をほうひつとさせるミニゲーム。タイミングよくボタンを押して、最高の音楽を奏でよう。

▲ボタンを押して、リズムをたたくぞ。

手強い間違い間違い!!

仲間はずれの姿をしたギャルを見つけてよ。かわいひギャルに思わす見とれてボタンを押せばいいことも……。

▲服装は人か、パニーちゃんもいれません。

恋愛SLG

ルームメイト ～井上涼子～

SS版で好評を博した人気恋愛SLG「ルームメイト」のPS版がいよいよ発売間近!! 今回は、ゲームの流れにそって基本システムを紹介していこう!!

729

▶データ・ROMスター
▶¥6,800
▶MC1(ブロック)
PS(ブロック)

同居人との生活を密着レポート!!

可愛い女の子との同居生活というシチュエーションが魅力の「ルームメイト」。今回は、基本システムの詳細をポイントごとに徹底紹介!! また、ファンは絶対に見逃せないキャンペーン実施のお知らせも要チェックだ!

▲ゲームの移動先、イベント発生場所は、彼女が住む家

カーソルを動かして移動先を選択!

移動

家の内部は、見下ろし型の全体マップで表示される。プレイヤーは、リビングやキッチンなど、目的の場所へとカーソルを動かし、決定ボタンを押すことで移動する。このとき、マップ上のミニ涼子ちゃん(?)の上に「!」マークが表示されたら、イベント発生の合図(イベントの詳細

は左下のコマミを参照)。このように、SS版では3Dだったマップが2Dになったことで、さらに遊びやすくなっているのだ。



▲涼子ちゃんの部屋の窓以外は自由に移動できる。ただし特定のイベントでのみ、彼女の部屋に入ってもらえることがある。でも、写真は朝の6時なので、まだ夢の中だよ。

井上涼子

17歳の高校2年生で、テニス部に所属。几帳面な性格だけど、よくしゃべりよく笑い屋一面。ガチャゲーが趣味で、自分の部屋でもたくさん数集積物を育てている。料理は苦手?

会話イベント

このゲームの最大の魅力が、やっぱり涼子ちゃんとの会話イベント。それぞれのイベントでは、お互いの趣味や学校での出来事、過去の経緯談など、さまざまな話題の会話が楽しめる。ときには、恋の相談を持ちかけられることも。もちろん、イベントの発生した時間によって、彼女の服装も異なるぞ。女の子との生活で味わえるドキドキ感が、自然に再現されているのだ。



▲「!」マークが表示されたカーソルを動かしてボタンを押す。すると、画面が切り替わって、会話イベントに突入!! 自動的にありふれた会話も、涼子ちゃんとなら楽しい!!



雰囲気盛り上げて涼子ちゃんより親密な仲に…

選択肢

選択肢は会話を盛り上げるための重要なポイント。選んだ選択肢によって、涼子ちゃんの態度が変わるぞ。彼女を喜ばせる選択肢を選べば会話が盛り上がるし、逆に怒らせるような選択肢を選ぶと气まずい雰囲気(…)に…。涼子ちゃんと仲良くなるためにも、会話の流れをよく見て、好印象を与える返答を心がけよう。



▲選択肢によって会話の方向が変わる。涼子ちゃんも喜ぶ会話を選んであげよう。



▲会話を重ねて少しずつ仲よくなっていくと、涼子ちゃんの感情がだんだん変化していく。こうして、より親密な仲になれる。いずれは恋人同士になれる日も?

CHECK!! 特典&ヴォイスキャンペーン実施!!

「ルームメイト」ファンのキミに耳よりの贈り物をお届け!! なんと、数回に開催されているアンケートはがきを送ると、抽選で20名様に「ヴォイスメッセージ」をプレゼント(詳しくは製品を参照)!! また、初回版には特典としてオリジナルポスターと、キャラシールがつく予定。



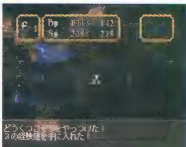
発売日を期待して待ってね♡

PS2 **パルディッシュ〜クロムフォードの住人たち〜** 722 ▶イマディオ
 PC音入りのサウンド・ロック・ライブRPG
 「パルディッシュ」のPS版が豪華だ!

▶ ¥5,800
 ▶ MC(1プロック)、DS(AC#9852)

自分自身で物語をつくるRPG

世界最古の遺産が眠る伝説の島イギリスを舞台にした「ロック」タイプのRPGが「パルディッシュ」だ。非常に自由度が高く、最も深き迷宮の最下層にあるといわれる「欲望の水晶」の探索、闘技場での力士、住人との交流など、自分だけの物語をつくりける。また本作の特徴である「スキル」とは、ダンジョンの宝箱から入手し、身につけることができる技のこと。敵の攻撃をかばう「忍術」や命中車をアブする「スナイパー」などがあり、1度に4つまで装備できるぞ。



▶ プレイヤーが行動するとびにモンスターも行動したり、面を移るとダンジョンの形が変わったりする。



▶ 闘技場では、闘試しや友人同士での2Pバトル(メモリーカード使用)ができる。敵の攻撃は連続と貴重、賞品ももらえるぞ。



▶ セーブやアイテムの保管を行うことができる際、特定の人物と仲よくなれば、プライベートイベントも発生する。

PS2 **SuperLite 1500シリーズ** リバリー、リパシ 826 ▶ワクセス
 ¥1,500で遊ぶシンプルな良質なソフトが
 思いっきり楽しめるシリーズの新作が登場

▶ ¥1,500
 ▶ MC(1プロック)、パッケージ
 DS(AC#9852)、MT

大人気のシリーズがさらに充実



8月に発売される「SuperLite 1500」シリーズは3タイトル。老若男女から人気を集めるテーブルゲーム・リバリーで、ユニークなキャラクターやゲームなどの解説をしてくれるのが「リバリー」。ノストラダムスの予言をモチーフにしたシンプルルールのかードゲーム「アンゴルモア99」。財宝とモンスターが待ちかまえるダンジョンをサイコロを振ることで遊ぶRPG「パンゲア」。3本ともシンプルながらもやうでいて奥深い仕上がりで、¥1,500は安い買い物だ



▶ 「アンゴルモア99」は、UNOに似たルールの、中毒性の高いカードゲームなのだ。

PS2 **光の島** 1014 ▶アフェクト
 キャラクターで特殊能力を駆使して
 進む/スリルの要素の強いAVGの登場だ

▶ ¥5,800
 ▶ MC(1プロック)、AC(PS#6)

3人の特殊能力を駆使して謎を解け!!

「光の島」はそれぞれ異なる能力を持つキャラを操作して、ボリゴンで描かれた箱庭世界を探索するアクションAVG。プレイヤーは戦士、僧侶、盗賊の3人からなるパーティの特殊能力状況に応じてうまく組み合わせ、隠された出口やアイテムを見つけついで、細部まで設定されたシリアスなストーリーが謎解きの緊張感を盛り上げるぞ。



▶ 謎のボリゴンで描かれたパーティン面画が美しい

PS2 **俺のヨット〜がけは1100ポンドチャレンジ〜** 99 ▶トミー
 PS版のヨットレースBLG。キミはチャン
 ピオンシップで競艇することができるか?

▶ ¥5,800(¥)
 ▶ MC(1プロック)、DS(AC#9852)

風をつかんで進む洋上ヨットレース!

ヨットの船長となって自分がスカウトしたクルーとともにチャンピオンシップでの優勝を目指すSLGが登場する。プレイヤーはレース中に刻々と変化する風を読み、フルに的確な指示を与え、勝利へ邁進していく。また、オフィシャルレースで勝てば賞品のパーツが入るの、ヨットをさらにパワーアップさせることができるぞ。



▶ 優勝賞品として入ったパーツは、競艇ハンター達の必殺の武器

PS2 **ヨシトモ ムチッチュ大冒険〜海の冒険コロンゴ島〜** 930 ▶SME
 日本最古の島、リパシをモチーフとした
 宝のキャラクターが大冒険するARPG

▶ ¥4,800(¥)
 ▶ MC(1プロック)、PS(コロンゴ島) DS(AC#9852)

ムチッチュたちのために春を呼び戻せ!

「月刊コロコミック」の連載がおなじみの「ヨシトモムチッチュ物語」がPSに登場する。舞台はムチッチュたちの住む南の島・コロゴン島。主人公はレスリングがかけっこなどのムチッチュバトル(連打系ゲーム)に勝利することでムチッチュたちと友達になり、楽しい旅をする。しかし、ある日コロゴン島に迫る危機に気付いてしまったホップは…。



▶ 勇気と友情の絆をテーマにした、子どもたちの憧れムチッチュ物語

PS2 **〜ミスタークロスバグー1〜りあてくん** 812 ▶アスク
 リミテッドエディション
 ながら楽しめる7つの娯楽を体験するRPG

▶ ¥5,800
 ▶ MC(1プロック)、DS(AC#9852)、PS(3プロック)

252種類のお宝を全部ほりあてよう!

睡不足や落胆に注意しながら鉱山を掘り進み、アイテムを集めていくこのRPGの主人公はその名も「はりあてくん」。アイテムは洋服からペットまでさまざまな種類があり、身につけたらなることで鉱山の探索がぐっと楽になる。これらのアイテムの科学的研究所で、合成や進化させることができる。7つの鉱山を目指してガンガン掘ろう!



▶ 「はりあてくん」は、掘り進んでお宝を集めるのが目的のRPG

RCG

フォーミュラ・ニッポン'99

～レーシングドライバーになる道～

人気沸騰の「フォーミュラ・ニッポン」を最新データに基づいてゲーム化した、リアル志向のRCGが登場! 新人ドライバーとなってレースを勝ち進み、頂点を目指そう!!

99

▶TVO

▶VS.800

▶MC(プロック数未定)、AC(696台)、NC(3台)、コックピットBISショック

ゲーム史上初の「フォーミュラ・ニッポン」RCGが登場!!

国内最大のビッグレース「フォーミュラ・ニッポン」を、'99年度の最新データで完全ゲーム化した「フォーミュラ・ニッポン'99」～、全国の有名サーキットや人気マシン、ドライバーなどが、すべて実名で登場するうえに、マシンごとの挙動特性を再現することで、実車の動きまでも忠実に再現。サーキットの迫力と興奮を、自宅で体験することができるのだ。また、新人ドライバーとしてさまざまなレースを勝ち進み、トップを目指していくシナリオモードが搭載されているのも見逃せないぞ!!

CHECK!

「フォーミュラ・ニッポン」って?

1986年に開設された、日本最高峰のフォーミュラレースシリーズ。F2やF3000の売れをくみ、日本人ドライバーももちろん、海外の豪華ドライバーも多数参戦。国内・国外を問わず、注目を集めている。



公認レース
ゲーム初!!

「シナリオモード」を搭載!!

「フォーミュラ・ニッポン'99」は、非常にリアルなシナリオモードを搭載! 新人ドライバーとしてカートレースから始め、SR5-F、F3を経て、国内最高峰のフォーミュラ・ニッポンを制覇するまでをイベントとともに楽しむことができるのだ。シリーズを制覇することに上位のクラスへ進む、そのつどマシンの性能も上昇していく。リアルとの対応イベントや、名門チームからのスポンサーなども発生し、本物さながらのレースの世界が楽しめるぞ。



このゲームに登場するクラスは上記の4つ。現在日本で活躍している多くレーシングドライバーたちも、たいはこはこうした経験を積んでいるのだ。

「カート」から

スタートして、マンツーマン対決も可能。ドライバーとしての進化も求められる。



勝ち進む
ことで

ステップアップ!!

実在のサーキットやドライバーが実名で登場!!

コース

レースは鈴鹿、もてぎ、MINE、富士、SUGOの国内5カ所を巡って開催される。実際のコースを基に忠実に再現されたサーキット上で、熱戦が繰り広げられることになる!!

COURSE SELECT



▶コースの進め方から進め方を熟知して、最も効率的な走り方を取りたいなら必見! 自分好みの、全16台のマシンが即時に決まるのだ。

▶鈴鹿をはじめとするサーキットを、それぞれ忠実に3D化。実際に走っているのと変わらない臨場感を、ゲームで楽しめるのだ。



ドライバー

リアルなレース展開を再現するため、敵車はすべてA.I. (人工知能) を搭載。サーキット上を走る最大15台のマシンが、まるで多人数プレイをしているかのような動きでプレイヤーを翻弄するぞ。また、ゲームの制作には、人気ドライバーの道上龍選手もアドバイザーとして参加。完成度の向上に、ひと役買っているのだ。



▲車の挙動から敵車の動きまで、とにかくこだわりまくったこの作品。実名で登場するドライバーたちは、その名にふさわしい実力プレイヤーを苦しめるぞ。もちろん選手も登場するのだ。

直撃!! インタビュー!!

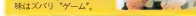
道上 龍選手

レーシングドライバー
▶6月8日、富士スピードウェイで行われたフォーミュラ・ニッポン'99第1戦決勝の場に、選手も登場!!

「J'sRACING」、「JGTC」(ともにデジタルフロントアンの作品) と、アドバイザーとしてゲーム作りに参加していただきましたが、今回はフォーミュラというところもあり、非常に興奮しています。時速300kmのスピードを感じる世界を、リアルに表現できるというので、でもシミュレータではなくRCGなので、ゲームの世界、ゲームとしてのおもしろさも追究できればと思っています。

PROFILE

カート選手権、F3選手権(アエー戦)1位、シリーズ最速4位)を経て、'98年フォーミュラ・ニッポン初参戦。シリーズ9位(成績を上る(最速3位)、順位はスリ)「ゲーム」。



夢のプロジェクト



「お台場ストリートコース」も収録!!

ポップンミュージック2

リズムに合わせてボタンを叩く
リズムの人気リズムゲーム第2弾!

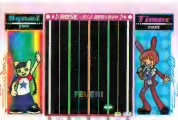
9 14 ▶ コナミ

▶ ¥4,800

▶ MC (プロク)
PS (プロク数未定)

多人数プレイで盛り上がりよう!

アーケードで好評稼働中の「ポップンミュージック2」がPSに登場。このゲームは、選れる曲に合わせて9つのボタンを押していくというリズムゲームだ。PS版では、オリジナル曲がなんと3曲も追加され、多人数プレイがますます楽しくなる「パーティーモード」が新たに加わったぞ。イベントボタン君を取ることで色々なイベントが起こるから、友だち同士でワイワイ盛り上げられること間違いなし! また、ボクステを遊ぶばかりでなくポップンミュージックも楽しめるのだ!

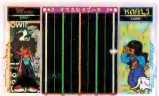


▲ゲームは選れる曲のリズムに合わせてボタンを押すだけ! 単純だけど一度ハマるとやめられない!!



◀曲名はなんと「江ノ戸花吹雪」。今回は演歌も収録されているのだ。新作以上にいろいろなジャンルで遊ぶことができて飽きないぞ。

▶今までプレイしたことのない人や自慢がたい人には、どのモードが用意されているのぞ、安心して楽しめる。



▲キューでつくりやすいキャラももちろん備え、各キャラのかわいいアクションに注目してみるのもおもしろいぞ。

fun! fun! Pingu 〜おそろい! 南極〜

ペンギン一家と世界へ行ってみたい!
そんな願いがかなえてくれるゲームなのだ!

11月

▶ SAE

▶ 価格未定

▶ MC (プロク数未定)、AC

ピングーの世界を堪能しよう!

その愛らしさで数多くのファンを持つ「ピングー」がAVにだって登場する。プレイヤーはピングーを操作して、かわいいたおなじみのキャラとコミュニケーションを楽しむことができるのだ。また、ピングーが興味を持ったものをボタンで調べると、状況によってとてもかわいいた仕草を見せてくれるぞ!



▲「アイランド」シリーズの新作。本作には「ペンギン」も登場の動物のアクションゲーム。

ロックマン

昔懐きのRPGACT「ロックマン」が
オリジナル要素を加え、PSに完全移植!

8 15

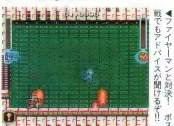
▶ カプコン

▶ ¥2,800

▶ MC (プロク数未定)、PS (プロク数未定)、DS (AC数未定)

あの「ロックマン」が帰って来た!!

87年にFCで発売されて以来、未だに多くのファンを持つ名作ACT「ロックマン」がPSに完全移植!! FC版を忠実に再現した「オリジナルモード」に加え、プレイ中にヒントを教えてくれる「ナビモード」や戦った敵のデータを見ることができ「データベース」など新要素を搭載。また、ボクステ対応でロックマンやボスを育てることもできるぞ!



▲「アイランド」シリーズの新作。本作には「ペンギン」も登場の動物のアクションゲーム。

新作ソフト
ニュース

「ビーマニ4th MIX」ついに登場!!

いろいろなクリア条件が設定された種類豊富なステージを楽しめるガンSTG「マイティヒットスペシャル」が、¥1,280という低価格で再登場。ステージが新作から新たに4つ増え、エンディングも追加されているぞ。「Goo! Goo! SOUNDY」は自分の好きな音楽CDを聞かせると、キュートな生物「サウンドイ」が踊り出す、ちょっと変わった育成ゲーム。サウンドイは様々なダンスを覚えて成長していくぞ。「ビートマニアAPPEND 4th MIX」は、人気リズムゲームのアーケード版第3弾。PS版オリジナルの新システムがあるらしいぞ。「アイスだらけの人生ゲーム」は、クイズ要素がパワーアップした「人生ゲーム」。入学や結婚などのイベントも、すべてクイズの結果次第で決まるのだ。

マイティヒットスペシャル
—RPG ACT Vol. 4—

▶ 7 15 ▶ STG ▶ アルトロン ▶ ¥1,280



▲「マイティヒット」シリーズの低価格で再登場。ステージが新作から新たに4つ増え、エンディングも追加されているぞ。

Goo! Goo! SOUNDY

▶ 9 12 ▶ ETC ▶ コナミ ▶ ¥4,800



▲「サウンドイ」は、自分の好きな音楽CDを聞かせると、キュートな生物「サウンドイ」が踊り出す、ちょっと変わった育成ゲーム。

ビートマニア APPEND 4th MIX
—the beat goes on—

▶ 9 19 (平) ▶ ETC ▶ コナミ ▶ ¥2,800 (平)



▲「ビートマニア」シリーズの新作。今回は、オリジナルの新システムがあるらしいぞ。

クイズだらけの人生ゲーム

▶ 秋予定 ▶ TBL ▶ タカフ ▶ ¥5,800



▲「クイズだらけの人生ゲーム」は、入学や結婚などのイベントも、すべてクイズの結果次第で決まるのだ。



この夏を涼しく過ごすRPG

マーメノイド

3号連続集中連載 第1回

ムーン

アーティンたちの親友で、巨大な体躯を持ったシャチ。頭に三日月形の傷があることから、ムーンと呼ばれている。海中で、猛スピードで移動でき、危機的状況での活躍も期待できる!

世界の海を駆けめぐる
頼もしい親友!



神秘に満ちた広大な海底を舞台に 大いなる冒険が始まる

- Meremanoïd～マーメノイド～
- エクソング・エンタテイメント
- RPG ●8月5日発売
- ¥6,800 ●MC11～4Dロック!

Point 寺田憲史&山田章博の超強カクッグによる

独自の世界観

シナリオは、「FF11」～「FF12」を手掛けた寺田憲史氏が、そしてキャラクターデザインは、独特のタッチでファンタジックな世界を描く人気イラストレーター・山田章博氏が担当。主人公のアーティンをはじめ、すべての登場キャラクターが「人魚」す、しかも女性だけの「単一性種族」の世界

という特異な設定と、その世界観にマッチした幻想的なイラストは、まさにこの2人が手を組んだからこそ実現したものだ。その魅力を損なうことなく3D・RPGとして完成させた、エクソングスタッフの「こだわり」にも注目したい。



舞台となるのは、海底深く、女性種のみで構成されている永遠の理想郷「マーメノリア」。その辺境の村に住む主人公・アーティンが指輪を拾ったのをきっかけに、さまざまな事件に巻き込まれていくことになる。はたして指輪には、どんな秘密が隠されているのか……!?



4ストーリーは、へと迫っていく!?



夏本番を迎え

これから季節。涼しく過ごすのに最適な「海洋冒険RPG」を3号連続で大特集するぞ。第1回目はこのゲームの4つの魅力をバッチリ紹介していこう。

アーティン

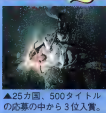
このゲームの主人公、七色珊瑚の村に母親と暮らしていたが、突如何者かによる襲撃を受け、記憶を失う。主人公の出生の秘密こそがゲームのカギを握っているのだ。

過剰な運命に立ち向かう
蒼き髪の探求者

マーメノイド Meremanoïd



Point 2 IMAGINA'99 **ムービーの祭典** で堂々3位に輝いた



▼光と影の演出が、幻想的な雰囲気をかもし出す。

「マーメノイド」超美麗ムービーのウリにつに、オープニングムービーがある。そのクオリティの高さは、上や左の写真を見れば十分にわがうももらえるはず。実はこのOPムービー、今年1月にモナコ公園で行われたCGムービーの祭典「IMAGINA'99」のゲーム部門で、堂々3位入賞をたしている。世界に通用する美しさというわけだ。

個性の荒い天外孤独の
脚付き黄金稼ぎ

セーラ
マーメノイドに仇なす魔海獣や妖魔を倒しながら旅している。腕利きの黄金稼ぎ。辺境の村で世にも珍しい蕎麦屋の人魚・アーティンと出会い、その数奇な運命に魅れて行動をとらする。

Point 3

高低差も表現した縦横無尽の
真・3Dフィールド



これまでもフィールドをポリゴンで表現したゲームは数多く登場したが、どれも地上が舞台だったため、高さの概念が生かされたものはほとんどなかった。だが、海中が舞台で、人魚が主人公のこのゲームでは、移動手段は当然「泳ぎ」になる。深く潜ったり、浮上したり……文字通り縦横無尽に動き回ることができるぞ。ゲーム攻略の上でも、この「高さ」の概念は重要なファクターになってくるはずだ。

▼独特の浮遊感と個性で、まさに水中を「泳ぐ感覚」を体験できるのだ。



▲海流の流れや海中生物も再現した、リアルな世界。

Point 4

新機軸「アビス」搭載による
爽快感あふれる戦闘！



▲攻撃方法を指定して、戦闘開始！再びコマンドを入れるまで自動的に攻撃し続ける。

このゲームでは、「アビス (Aquatic-Battle Impressive System)」と名付けられた、新機軸の戦闘システムを採用。基本はターン制だが、1度攻撃方法を指定すれば、プレイヤーがストップをかけるまで自動的に戦闘が実行されるオートバトルなのだ (毎ターン攻撃方法を入力してもOK)。このシステム最大のポイントは、「クリティカルヒットすると連続して攻撃を繰り返す」こと、一方的に攻撃を与えて圧勝！ なんていう爽快感も味わえるぞ。



王家の運命と自由への憧れに揺れる若き女王

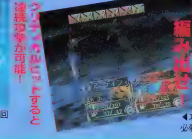
ティアラ
世界のすべてを統治する。メーエリアの女王で、非常に勝ち気な性格の持ち主。城の地下で見つけた肖像画に興味を抱いたことから、彼女の運命は大きく変わっていくことになる……。

次回
The next issue
予告

今回はページ数を倍増して、さらに詳しくシステムの扉を開き下ろしていこう！ 見た、逃せない情報盛りだくさんになるぞ！！



▲魔法などによる、攻撃・回復も用意されている。



必殺技を
編み出した

▲攻撃法の組み合わせで、必殺技も編み出せる！

MISSION 6 雨の市街地



▶商業区、公園、宇宙港と、敵を追って舞台が移っていくのだ。

統合軍の掃討作戦によって、テロ組織「ブラックレインボー」の部隊が都市に追い込まれた。彼らの退路を断ち、徹底的に叩くためにVF-X部隊も出撃する。市街地を舞台にした地上戦がメインとなるので、バトロイドでの戦闘技術が試されるぞ。また、このミッションでは、可変爆撃機ケーノビィ・モンスターも選択可能！ 重装甲・重武装による豪快な戦いを体験できる。

未知の機動兵器との

激戦!!

▶追いつめられた際は、新型の機動兵器を爆り出してくる。身を隠す場所のない宇宙港での戦いだけに、強力なビーム砲の攻撃は脅威となるぞ。



期待の3D・STG いよいよ登場!!

軌道戦隊VフォーメのハイコッパたちもH17を満喫して、前作を上回るスケールの物語が描かれる。VF-X2、今回は、中堅の機種となりさまざまなミッションから、見どころを紹介していく。

新着画面一挙公開!!



▶市街地を舞台にした地上戦がメインとなるので、バトロイドでの戦闘技術が試されるぞ。

MISSION 8 衛星軌道の戦い

統合軍への反抗を続ける地下組織「ペンディランス」の設置した、対艦用レーザー衛星の破壊がこの任務の目的。発射されるレーザーをかくぐって衛星を撃破する。スリル満点の戦いが展開されるのだ。また通信で救援を求めてきた友軍機の救出に向かうかどうかを選択する場面や、敵艦遊艇の出現などもあり、最後まで気の抜けないミッション。しかも最後の敵はペンディランスと手を組んだテロリストのリーダー、ティモシーの駆るフェイオス・バルキリーなのだ!



▶ペンディランスの衛星を撃破する。

▶60度の全方位バトル!!

- VF-X2/3Dグラフィック
- 3D-STG/3D射撃/4K映像
- MAC(マクロス機集)/AC(DSR機集)

MISSION TIME
バルキリーならではの、超高速のトゥイロマ33:25
トを再現!! 登場機バツグンのバリアブルヒーロー・システムで、まもなく登場だ!

MACROSS VF-X2

VF-X2、発進間近!!

ゲッターロボ 大決戦!

歴代のゲッター戦士
続々集結!!

- ゲッターロボ大決戦! (D5/DVD) ¥5,800
- ゲッターロボ大決戦! (D5/DVD) ¥5,800
- MC11プロック / AC105H24

ついにゲッター以外のロボ
も本編に登場することを知
りました。現在わかっているのは、
「ゲッターロボ」でアメリカが誇る
るスーパーロボット、テキサスマ
ックとステルバー-04の2体。テキサスマックは77年版
「ゲッターロボ」に、ステルバー-04は連続版「ゲッター
ロボ大決戦」に登場したロボットなので、このゲームが別編を
扱うとなると、すべての「ゲッターロボ」の世界が融合した。
このゲームならではの夢の組み合わせが実現したのだ!



▲アメリカ軍の機体で戦うステルバー-04の活躍シーン



▼敵の機体でステルバー-04が活躍するシーン

NEW!! ステルバー-04

米陸軍が誇る可変型ロボ

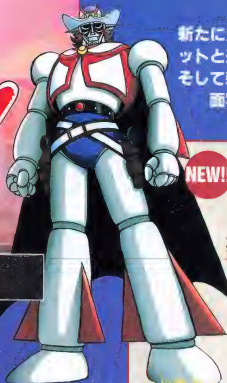
アメリカ陸軍所属のスーパーロボット。
ステルス戦闘機に変形し、敵に気づかれ



ずばりに接近する
隠密行動が得意。
圧倒的な
火力も持つア
メリカの切札



▲ステルバー-04の両翼がうなる
り上げ、必殺技が炸裂!!



新たに登場するスーパーロボ
ットと迫力のOPムービー。
そして新着となる第4話の画
面写真を一挙に大公開!!

NEW!! テキサスマック

大型移動艦テキサスの
専属護衛ロボット

コミカルな風貌とは裏腹に、
高い戦闘能力を秘める。得意
な武器は見た目通り(?)各
種銃器。天下の天気兄妹、
ジャック&メリーが操縦を担
当している。



▲パイロットのシ
ャック・キング
では無敵の運命

新ロボ
2体登場!!

OP
ムービー!!

新たなる勇姿が舞う!!

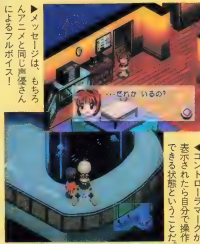


さくら、カード集めも 恋もがんばります♡

原作であるアニメの雰囲気そのままに、ゲームとして、さくらたちとともにクロウカード集めの冒険が楽しめるPS版。序盤の5話&システムを大紹介!

SYSTEM

バラバラになってしまったクロウカードを集め、封印するのがさくらの目的。ゲームではいろいろなミニゲームやイベントをクリアすることでカードを集めることになるぞ。通常は斜め見下ろし視点のマップを移動し、ミニゲームではそれぞれ異なる操作でカードと対決するのだ! ミニゲームの前には簡単な操作説明をしてくれる親切設計。小さな子ども安心だ。

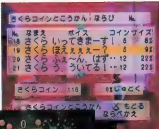


★バナーには、さくらとクロウカードのイラストが描かれている

★コントローラマークが表示されたら自分で操作できる状態ということです

ミニゲームの解説

ストーリーを1話だけでもクリアすると、スタート画面で「ともよのへや」が表示され、さまざまなおまけモードを楽しむことができるようになるのだ。好きなミニゲームを楽しんだり、ムービーシーンを見たりすることができるぞ。また、ボグステへのダウンロードもここから行うのだ。



▲▲いろいろなオマケモードを利用するには、本編やミニゲームで手に入る「さくらコイン」が必要になるぞ。

STORY

友校小学校4年生の木之本桜はある日、父親の書庫の中で見つけたクロウカードの本の封印を解いてしまう。封じられていたカードは飛び散り、さくらの前にはカードを封印した本を守るケルベロスが現れる。さくらとケルベロスは飛び散ったカードを集めることになるのだが…



カードキャプターとして飛び去ったクロウカードを集めるさくらのまわりには魅力的なキャラクターたちがいっぱい。封印の獣、ケルベロスのケロちゃんをはじめ、親友の大道寺知世やさくらの兄である桃矢、さくらの憧れの人、月城雪兎などももちろんゲームに登場!! 表情や仕草などもばっちりアニメを再現!



▲お弁当も作ってくれる、お父さんの陣痛さるんぞっ!!

CHARACTER

アニメチック ストーリーゲーム①

カードキャプター さくら

CARD CAPTOR SAKURA

- アニメチック ストーリーゲーム①
- AVG ●¥6300 (CD 2枚組)
- カードキャプターさくら
- MC (1ブロック)、PS (14ブロック)
- アリカ
- ※初回生産分にはCLAMP先生描き下ろしめりえ付

8月5日発売予定

電撃特報
DENGEKI SCOOP

さくら

発覚!!

●初回生産分
購入特典

大公開!!

CLAMP先生
描き下ろし

りえがプレゼントされるのだ。今回は
電撃PSの読者だけにその中身をち

よっただけ公
開しよう! ▶これが
描き下ろし

表紙



さくらファンに朗報! なんとP
S版「カードキャプターさくら」の初
回生産分購入者には、CLAMP先
生描き下ろしイラストを使用したぬ

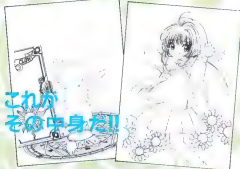
電撃大プレゼント!!

ゲームの発売元であるアリカさ
んのご厚意により、この夏公開さ
れる「劇場版カードキャプターさ
くら」の招待券をベアで50組の読
者にどどんとプレゼント! 希

望者は、官製はがきに住所・氏名・年齢・
電話番号と魂の叫びを書いて下記まで、し
め切りは8月6日(消印有効)。当選者には
公開日まで届くように発送いたします。
たくさんのご応募、お待ちしております。

〒101-8305(株)メディアワークス『さくらさん
電撃プレイステーション編集部 映画ですわあ♥』の係

ベアで
50組



これが
その中身だ!!

アニメも絶好調! 広がる「さくら」ワールド!!

TVアニメ 新シリーズの
放送開始も決定!!



▼新シリーズでも知世ちゃんや、李
小狼くんは健在!! もちろんさくら&
ゼロちゃんもこれまで以上に大活躍!
ファンならずとも要チェックだ!

この春、放送が再開されたTV
シリーズ「カードキャプターさくら」
新シリーズでは所有カードも
増え、戦いゆかに幅も出てきたよ
うだ。さくらのまわりは、新キャ
ラも加わって、今まで以上に波乱
の手帳。今度はどんな活
躍を見せてくれるのか、
楽しみだよね!

パワーアップした
さくらの活躍にも期待



毎週火曜日18:00~18:30衛星第2テレビにて
©CLAMP・講談社・NHK・NEP21

劇場版 カードキャプターさくら



公開も間近に迫った劇場版「カード
キャプターさくら」物語は、さくらが
高店街の福引きで、特賞の香港旅行を
引き当てたところから始まる。保護者
として同行する桃太、親友の知世ちゃん、
憧れの雪兔さんのおなじみのメン
バーで行った香港には、さ
くらたちの予期しない恐ろ
しい事件が……。

▲▲香港で一行
を待っているの
は、楽しい旅の
思い出という
わけにはいきそ
うもない、さく
ら。さくら!!



さくら、香港で
大活躍!!



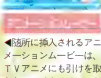
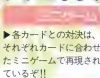
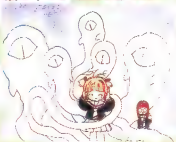
8月21日全国松竹洋画系ロードショー!

●同時上映 アニメーションクリップ『COVER』
©CLAMP・講談社・劇場版「カードキャプターさくら」製作委員会

原作&アニメのストーリーを忠実に再現した! PS版の全貌をついにキャッチ!

TVアニメのストーリーを忠実に再現した、PS版「カードキャプターさくら」ミニゲームやイベントをクリアして、バラバラになってしまったクローカードを集めるのが目的だ。今回はさくらが、クローカードの封印を解いてしまうことになる第1話から、序盤のクライマックスである第5話までを各ステージごとに大紹介! また、ゲームならではの魅力については「クローちゃんCHECK!」のコラムで紹介、さらにコマンド&ともよへのや」についてもフォローしているので発売前にチェックしておこう!

これが
CLAMP先生による
描き下ろし「えんぎ」だ!



★第1話 さくらと不思議な魔法の本

家の書庫で偶然発見されたクローちゃんとともに、「クローカード」を集めることになったさくら。第1話の相手は「フライ」のカード。大きな鳥の姿で友枝町の上空を飛び回り、突風を起している。さくらが持っている、唯一のカード「ウィンディ」をうまく活用して「フライ」を封印するのだ!



▼各カードとの対決は、それぞれカードに合わせたミニゲームで再現されているぞ!!

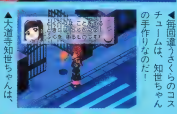
Get the CROWCARD V.S.フライ

前後から体当たりしてくる「フライ」を、しゃがむかジャンプするかによって、相手のすきをうかがうミニゲーム。「フライ」が体当たりを仕掛けてくる瞬間に表示される矢印にしたがってうまくかわしていこう。画面上部のメーター上を移動するさくらが右はじまでくれば終了! タイミングが勝利のポイントだ!



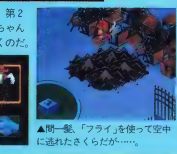
★第2話 さくらのすてきな友達

「フライ」との戦いを親友の知世ちゃんに見られていたさくら。今度は、夜の学校に現れた「シャドウ」を、知世ちゃんとともに封印しよう!!



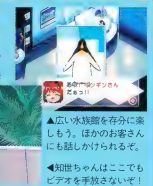
Get the CROWCARD V.S.シャドウ

「シャドウ」は校庭でさくらを攻撃! 第2話では、逃げるさくらのかわりに知世ちゃんを操作し、机でできた迷路を運んでいくのだ。途中近道をしたりして目的地にたどり着けるようにがんばろう! 早くしないと、さくらが「シャドウ」に捕まってしまうぞ!



★第3話 さくらの1年1学期初デート

さくらの憧れの先輩さんと初めてのデートで行った水族館が舞台の第3話。楽しいデートのはずが、水のカード「ウォータ」の出現で大事件に! デートを台なしにしたカードをばっちり捕まえよう!



Get the CROWCARD V.S.ウォータ

時折急速に体当たりしてくる「ウォータ」をうまく誘導して、まずは冷凍室の扉を壊し、最後は中へ誘導するのだ!



Get the CROWCARD V.S.ウォータ

移動をひかえて、ギリギリまで引っ張るのがポイント!

知世ちゃん登場!!

▼画面左上の「知世ちゃん」の操作は、知世ちゃんの手で行うのだ!

▼「クローちゃんCHECK!」は移動するMAPを注視するぞ!!

▼画面右下のマップに注目! アイテムの位置や、出入り口などを表示している。

▼クローちゃんは、クローカードを守ってほしい封印の味方だ。体は小さいけど心強い戦友!

▼画面に表示される矢印にしたがって、素早く「フライ」をかわそう。

▼クライマックスである、カードを封印するシーンはムービーで見ることができるのだ。

▼広い水族館を存分に楽しもう。ほかのお客さんにも話しかけられるぞ。

▼知世ちゃんはここでもビデオを手放さないぞ!

第1話

第2話

第3話

★第4話 さくらとあたらしいお店



「ウッド」と「レイン」も手に入れたよ!



クロちゃん CHECK!

各話をクリアするごとに表示される「えにっき」。CLAMP先生による描き下ろしイラストが表示され、物語を振り返る形でさくらのナレーションがはいるぞ。



友枝町に新しくできたお店「ツインベル」。さっそくここを訪れたさくらと知世。お店のお手伝いをしたり、お姉さんに占いを教わったり、楽しいはずが…。ここにもクロウカードの気配が。今度の相手は「ジャンプ」だ!

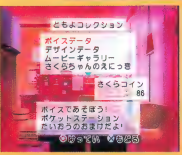
Get the CROWCARD V.S.ジャンプ

初めは「ジャンプ」が邪魔なめぐるみたちがどの茂みに隠れたかを当て、画面上部に表示されている玉を12コ集めるのだ。12コ集まると、いよいよ「ジャンプ」が登場。めぐるみ同様、茂みに隠れるので、よく見てどこに隠れているか当てよう。「ジャンプ」は次第にスピードアップして探すが難しくなるぞ。



「ともよのへや」で広がる「さくら」のお楽しみ

本編を1話でもクリアすると選べるようになるのが「ともよのへや」だ。ここでは、クリアしたミニゲームを好きなときにプレイすることができたり、さくらの設定資料や、一度クリアしたあとのムービーや絵日記を見ることができる。ただし、ミニゲームで増やすことができる「さくらコイン」が必要だぞ。



★第5話 さくらとお母さんの思い出

「深夜の公園にオバケが出る」なんてウワサで持ち切りのさくらのクラス。もしや、クロウカードの仕業では? そんな疑問を抱いたクロちゃん&知世ちゃんに連れられて、オバケの大嫌いなさくらも深夜の公園に出かけるのだが、なんとそこにいたのは……。

▶学校でウワサされているオバケの正体は…さくらのお母さん!? それともクロウカード?



クロちゃん CHECK! ボイスカードはきょうでん集めるんやで



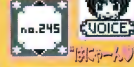
通常ボクステにダウンロードできるボイスは、本編を1話クリアすることに10数種類ずつ増える。ところが、マップ上に落ちている「ボイスカード」を集めることによつて、さらにレアなデータをダウンロードできるようになるぞ。

▶マップのすみみのほうに隠されていて見ることが多いので注意して探そう!

ボイスデータ

ミニゲームで集めた「さくらコイン」と交換に、音声データをボクステにダウンロードできるのがここ。さくらおなじみの「はにゅへん」など、一言から2分以上になるセリフまでさまざまな音声かボクステで楽しめるぞ。

ボクステで



デザインデータ

「デザインデータ」では、ゲーム制作に使用したさくらの設定資料を見ることができると。普段見ることができない情報も数多くあるので、コインをたくさん貯めて全部見よう!



ムービーギャラリー

ゲーム中一度でも見たことのあるムービーシーンを好きなときに見ることができると。じっくり見よう!

さくらちゃんのにっき

こちらは本編で見たことのある絵日記を自由に見ることができると。描き下ろしイラストをじっくり目に焼きつけよう。

サウンドデータ

ゲーム中に使われたBGMや効果音を聞くことができるのがここ。あのBGMとともに名場面を思い出そう。

▶これは貴重な設定資料。ファン必見!!

▼「ともよのへや」は、PlayStation 2の「さくら大冒険」で登場したキャラクターのイラストが描かれています。



8月

- 1 ● SUN
- 2 ● MON
- 3 ● TUE
- 4 ● WED
- 5 ● THU
- 6 ● FRI
- 7 ● SAT
- 8 ● SUN
- 9 ● MON
- 10 ● TUE
- 11 ● WED
- 12 ● THU
- 13 ● FRI
- 14 ● SAT
- 15 ● SUN
- 16 ● MON
- 17 ● TUE
- 18 ● WED
- 19 ● THU
- 20 ● FRI
- 21 ● SAT
- 22 ● SUN
- 23 ● MON
- 24 ● TUE
- 25 ● WED
- 26 ● THU
- 27 ● FRI
- 28 ● SAT
- 29 ● SUN
- 30 ● MON
- 31 ● TUE



▲マップ上のZepi Kyaraたちのしゅくさにも注目!!

▼アニメーションムービーも納用のハイクオリティ!



ボクステ対応!



小さなお子様にも、熱いファンにも楽しめるお楽しみいっぱい。かわいいうちびキャラと、ハイクオリティのアニメーションを組み合わせた新感覚ゲーム「カードキャプターさくら」が、がいよいよ登場!!



●アニメチックストーリーゲーム ●価格6300円
●PocketStation対応 ●CD-ROM 2枚組

アニメチック ストーリーゲーム①

カードキャプターさくら

GARDCAPTOR SAKURA

株式会社アリカ
〒150-0013

東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三番ビル新館8階
アrikaホームページ<http://www.arika.co.jp>



「鳥」マークおよび「PlayStation」は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。

カッゾー! 森写歩郎、凶弾に倒れる!?

僕の血を吸わないで⑤

アクシデントはマキシマム

阿智太郎 (第4回電撃ゲーム小説大賞<銀賞>受賞作家)

イラスト/宮須弥

定価:本体550円+税

好評発売中!

「僕の血を吸わないで」①~④

新シリーズ「住めば都のコスモス荘」イラスト/矢上裕

クールダウン
伊達将純 イラスト/緒方剛志
定価:本体610円+税

E.G.コンバット3rd
秋山瑞人 原作・イラスト/☆よしみ
定価:本体610円+税

「月に叢雲、花に風」学園武芸帳2

白井信隆 (第10回電撃ゲーム小説大賞<金賞>受賞作家)

イラスト/小笠原宇紀 (第5回電撃イラスト大賞<大賞>受賞作家) 定価:本体570円+税



新フォーチュン・クエストプレイ⑤

~青い海のたからもの~

深沢美潮・はせがわみやび イラスト/迎 夏生・美鈴 秋

定価:本体550円+税

コミック連載中!
デュアン・サーク
電撃コミックガオ!
(毎月27日発売)

ときめきメモリアル⑤

花田十輝・山田靖智 イラスト/コナミ・オフィシャル
定価:本体540円+税

電撃G's文庫



読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン

電撃 hp Vol.3
好評発売中
AS判・定価:本体900円+税

新連載! 一挙80P掲載!

待望の新作!

デュアン・サーク **メタル・グールー**

深沢美潮 イラスト/おとまたかお 上遠野浩平 イラスト/緒方剛志



SF界の重鎮・平井和正の最新シリーズ第3弾!

月光魔術団③ ~ふりていー ほっどがーるず~

平井和正 イラスト/泉谷あゆみ 定価:本体600円+税

単行本! ウルフガイDNA① (7月17日発売)

伝説のコミック・ノベライズ版第3弾!

デビルマン THE NOVEL③

原作/イラスト/永井豪 著/永井泰宇 定価:本体510円+税



レイ・フォースが放つ20世紀最後の感動RPG巨篇！

これぞ王道。
これぞRPG。



ミリアムカルト歴1268年、
世界は破滅の危機を迎えようとしていた。
頻発する天災地異、渦巻く邪気、
そして跳梁する魔獣の軍勢。
この宿命に導かれ、
少年レオンは旅立つ。
人類の未来と愛するもののために……

Startling Odyssey

スタートリング オディッセイ
ブルー・エヴォリューション

1999年7月15日発売 価格6,800円
●デュアルショック対応 ●メモリーカード対応 (1~5ブロック)

豪華声優陣がここに集結！



Fomali
緒川 光



Yohia B. Eclair
堀真由子



Katsushiro Wing
堀原 真実



Jacques Chisam
牛トシ山田



Rahn's Lester
高木 孝



Selma Valdia
冬島 由美



Rofin Sofford
井上朝雄

■音楽: 宮川崇 (宇宙戦艦ヤマト) ■キャラクターデザイン: 小林多智恵 (新キャシャーン OVA版) ■原作: 岡本 坂田文彦 (スタートリングオデッセイシリーズ)

〒105-0011 東京都港区芝公園3-1-15 芝公園アネックス4F
レイフォース TEL: 03-5472-1698 <http://rayforce.narf.co.jp>

RayForce

狙ったあの娘に、かならず会える

超・美少女主義

夏の祭典 Summer Festival



収録
タイトル
プレミアム
プレゼント付き

- ◆ With You ~みつめていたい~
- ◆ 機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION
- ◆ dancing blade かつてに桃天使! 完全版!
- ◆ マリオネットカンパニー
- ◆ REVIVE...~蘇生~ ◆ まぼろし月夜
- ◆ 悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 他



特報

夏の注目作が目白押し!

- ソウルキャリバー
- プロ野球チームをつくろう!
- クライマックス ランダース
- ラングリッサー ミレニアム 他

攻略 暑さには負けない激熱攻略!

- ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999
- ストリートファイターZERO 3 サイキョー流道場
- ワールド・ネバーランド プラス ~オールド王国物語~ 他



新作

期待の超新作を
完全網羅!

- シエンムー 一章 横須賀
- サンライズ英雄譚
- ポップンミュージック 2
- FRAME GRIDE
- エスピオネー・ジェンツ
- エアフォースデルタ 他

今だけ名作! 1,990円
ウラワザSPECIAL

- ソニック アドベンチャー
- パーチャファイター-3tb
- ジュライ ● ゴジラ・ジェネレーションズ
- ベンベントライアイスロン

この夏、一番熱い
ドリームキャスト専門誌!!

1999年7月9日発売

Vol.15 ● 定価550円(税込)

電撃 Dreamcast

ドリームキャスト

©カプコンソフト・NEC・インターナショナル ©1998 1999 KONAMI/KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER ©KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. ©2007 ニンテンドウ ©SNK 1999 ©1998 1999 NAMCO LTD.

問い合わせ▶03・3238・8605(角川特販部)
http://www.magazine.dreamcast.jp/

発行●メディアワークス 発売●角川書店



じゃんけんを覚えたのはいつの頃だったか——。

誰もが知っている「じゃんけん」の
ルールで遊べるパズルゲームが登場。
グー、チョキ、パーを撃つだけの簡単
操作で、奥の深い攻略性を実現！

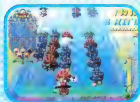
考えるだけじゃない。直感だけじゃない。
瞬間パズル

ふいんがあ
ふらっしんぐ

7.15 ON SALE



多彩な10ラウンド
全100ステージで
遊びごたえは十分！！



自分で連鎖を組んで、
大きく消せば高得点。



プレイの総合評価が
スコアでわかるぞ！
目指せ1000点満点！



白熱の対戦プレイ。
相手の組んだ連鎖を
横取りしてもOK！

7月15日発売

標準価格
4,200円
税別

アナログコントローラ対応
DUAL SHOCK 対応

AFFECT

株式会社 アフェクト 〒143-0026 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T. BLD. 2F 電話：03(3771)0899 FAX：03(3771)0306
ユーザーサポートセンター：03(3771)9152 (11:00～17:00・土・日・祝日を除く) ホームページ：<http://www.affect.co.jp>

©1999 AFFECT “ふいんがあ”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

7月9日

夏を満喫するためのグッズ・イベントが盛りだくさん! 3P目も必見!!

NEWS STATION

GOODS

新製品

一挙4機種! 携帯なら「BEMANI」!!

コナミ・ビーマニポケットシリーズ特集

持ち運びなら「ビーマニ」!



▲スライどんだた4機種、行先のお供にぜひ!!

▲どこでも遊べる携帯性が魅力。イヤホンも使えるぞ。



▶「懐かしいフレーズに思わず感動」の、「アンソニックス」



夏の行楽のお供に最適な携帯ゲームススペシャル。レアグッズが当たるキャンペーンを注目!!

アーケード、コンシューマ、携帯ゲームと、絶好調のコナミの「BEMANI」シリーズ。なかでも話題の携帯ゲームに待望のニューラインナップが登場する。しかも「ビートマニア」「ポップンミュージック」「ダンスダンスレボリューション」の人気「BEMANI」3作品が、この夏一度に4機種発売されるぞ。どれから買うか迷っちゃう?!

この4機種で「スクルト」モデル!! が当たるチャンス!!



なんと、限定5000台の「ビーマニポケットスケルトン」が当たる「BEMANI」サマーキャンペーンがまもなく実施されるぞ。各機種に封入されているハガキにも必要事項を記入し、7月29日～9月30日（消印有効）までに応募しよう。抽選で5000人にプレゼントされるのだ。くわしくは事務局（TEL.03-3766-8713/平日10:00～18:00）まで。

……ジャンルも様々な4機種の魅力をチェック!!……

ビーマニポケット「アンソニックス」
TUBE Purify といった、実在のヒーローを5曲8バージョン収録。夏にピッタリの注目アイテムだ。
▶ 7月28日
▶ ¥2,980(税別)

ビーマニポケット「アンソニックス」
小さいころ夢中になった70年代のアンソニックが、ビートマニアで驚く。デザインも優れているぞ!!
▶ 8月18日
▶ ¥2,980(税別)

ビーマニポケット「ダンスダンスレボリューション」
誰もが知る「DDR」を今度は指で? 曲は「1」から選曲される予定だぞ。
▶ 8月9日
▶ ¥2,980(税別)

ビーマニポケット「ポップンミュージック」
ポップなナンバーで女の子に大人気の「ポップンミュージック」携帯版。曲は「1」からチョイス。
▶ 8月26日
▶ ¥2,980(税別)

次号必読!!

最新公開!! コナミの新作ゲームを先取りする。今号は「BEMANI」シリーズの新作ゲームを先取りする。今号は「BEMANI」シリーズの新作ゲームを先取りする。今号は「BEMANI」シリーズの新作ゲームを先取りする。

TVで
おなじみ

筋肉番付も大注目!!



TBSの大人気番組「筋肉番付」が、ついにコナミから携帯ゲームになって登場。番組でおなじみの「ストラックアウト」、「キックアゲット!!」などを、同じルールで忠実にゲーム化。スペシャル企画「SASUKE」の競技もプレイできるのだ。思わず熱中してしまおう9種目を楽しもう!!

▶だま?も遊べる!!

筋肉番付

▶発売中 ▶ ¥2,980(税別) ▶コナミ

TOPIC
トピック

期待のアーケード「鉄拳TAG」ついに登場!!

ナムコ・「鉄拳タッグトーナメント」(アーケード) 稼働中



▲「3」のキャラに加えて、「2」のキャラもチームを選べるぞ。



鉄拳タッグトーナメント

新要素満載した「鉄拳」シリーズ最新作をチェック!!

いよいよナムコの「鉄拳」シリーズ最新作「鉄拳タッグトーナメント」が、全国のアミューズメント施設に登場したぞ。本作の最大の特徴は、2対2で戦う「タッグシステム」を導入したこと。ボタン1つでキャラを交代でき、2人同時コンボなども登場する。より戦略性に富んだ、新しい「鉄拳」の魅力を楽しめるのだ。ぜひプレイしてみよう!!

「鉄拳タッグトーナメント」

▶稼働中 ▶ナムコ

移植の可能性?!

ここへ来るのがPSや次世代PSへの移植の可能性。すでに次世代PSでは「鉄拳」のようなものを製作中という話だが……「まずアーケードで、人気が出ないことには……(ナムコ)パブ・マネージャー」の回答が、プレイして今後動向に注目しよう。

▲人気作になれば、移植もある?!



イベントも大盛況!! の「とんクラ」

「とんでもクライシス」発売記念前夜祭 in Velfara



▲「スカパ」のライブ演奏で、会場の盛り上がりも最高潮!!



記念イベントの様子を徹底レポート!!

爆笑のストーリーと自然のシニエム、そして「東京スカパダイオオケストラ」の精妙な楽曲で話題を呼んでいる、徳間書店のACT「とんでもクライシス」! がこれに発売!! これを記念して、「発売記念前夜祭 in Velfara」というイベントが、発売前日の6月23日に東京・六本木の「ヴェルファー」で開催された。じつはこのイベントは、関係者や一部の幸運ユーザーだけを集めて行われた、一夜だけの完全限定企画。当日はプロデューサーによるゲーム紹介や、「スカパ」のミニライブ、「とんクラゲームズ」によるゲーム大会などが行われ、会場は大いに盛り上がったのだ。「とんクラ」の今後の展開に注目しよう!!

「とんクラ」の試遊台も多数設置され、好評を博していたぞ。



交響楽で聴く「バイオハザード」

「バイオハザード オケストラコンサート 1999」



「バイオ」の音楽が交響曲に……

カプコンの大ヒット作「バイオハザード」シリーズのゲームBGMを、交響楽で聴くことができる、オケストラコンサートの開催が決定! すでに発売されている2作をはじめ、超期待の最新作「バイオハザード3 LAST ESCAPE」のBGMまでもが、世界的に有名な「新日本フィルハーモニー交響楽団」の演奏で披露されるのだ。「3」関連のイベントも行われ、ファンならぜひとも行っておきたいところ。詳しくは以下をチェックだ!!

三上氏のトークイベントも!!



「バイオ」シリーズの生みの親として知られる、カプコン開発プロデューサー・三上真司氏のトークイベントも行われることが決定! この場で、「バイオ3」の最新情報が聞けたりするかも?

▲どんなトークになるの、期待大!

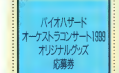
バイオハザード オケストラコンサート 1999

- ▶ 8月26日、19:00~(開場)
- ▶ 全席指定・S席:¥3,150/A席:¥2,100(税込)
- ▶ 東京・すみだトリフォニーホール
- ▶ 前売券は7月10日より、チケットぴあ・セゾン等で発売



DPS読者だけのプレゼントも!!

なんと、カプコンさんのご厚意により、このコンサートに行ったDPS読者だけに、もちろん「バイオ」関連のオリジナルグッズが贈られることに!! 欲しい人は、これにある応募券にコンサートチケットの半券を官製ハガキに貼り、キオクの①応募番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤電話番号、⑥コンサートの感想を必ず明記して、以下の先まで送ろう!! しめ切りは9月30日(郵印有効)。◆〒163-0266 東京都新宿区西新宿2-6-1 住友ビル43階 (株)カプコン キャットクーパー・インシニア部セルビュラーレベル内 「バイオ」グッズプレゼント係 行



◎切取り取る!!



今度はカードゲームだ♥

ときめきメモリアル カードゲーム 8月19日



▲このアイテムは、昨年で紹介した「ときめき」5周年記念として先行完成されることになり、詳細は次号でもお伝えするぞ。

コレクションとしても楽しめるTCG登場!

コナミの人気恋愛SLG「ときめきメモリアル」が、今度はカードゲームになったぞ。カードは全部で200種類。思い出の場面画が満載で、コレクションしても楽しめるのだ。特にホログラム仕様のスペシャルカードはファン必見の美しさだぞ!!

ときめきメモリアル カードゲーム

- ▶ 8月18日予定 スターターパック(50枚入り) ¥1,500
- ▶ (税別) / 拡張パック(10枚入り) ¥300 (税別) / コナミ



週末は秋葉原で……♥

Little Lovers SHE SO GAME サマーキャンプ in AKIHABARA



▲6人の少女との交流が楽しめる“すくろく”イベント

豪華企画が満載のイベントをチェック!!

8月発売予定のN T T 出版のT B L Little Lovers SHE SO GAME のイベントが、7月10日・11日に東京・秋葉原で開催されるぞ。当日は出演声優のイベントや試遊台の設置を予定。さらに配布チラシを持って抽賞店「ソフト」を予約すれば、限定グッズがもらえるキャンペーンも実施するのだ。

Little Lovers SHE SO GAME サマーキャンプ in AKIHABARA

- ▶ 7月10日(13:00~19:00)、11日(11:00~19:00) ▶ 入場無料
- ▶ 秋葉原第5 電波ビル(1F)秋葉原駅・電気街口に降りてすぐ



「G.F.」がフィギュアで遊ぶ!

轟堂フィギュア情報

あの「G.F.」たちが3Dで完全再現!!

数多くのゲーム、アニメキャラクターをフィギュア化したきた轟堂だが、今も新たな作品がリリースされるぞ。今回ランナップに登場したのは、スクウェアの超大作RPG「ファイナルファンタジーVII」からガーディアンフォースのインフル、オーディン、ケルベロス、セイレーン(すべて塗装済み完成品、アクション仕、そしてスコールのライバル、サイファー・アルマシア(ソバビウの塗装済み完成品)の計5体、完成度は折り紙付きなのだ!!



▲細部まで再現した量産の完成品、思わず欲しくなるぞ!!



おまけフィギュアも付いて(例:ケルベロスにはアンジュ)。価格は¥2,800~¥6,800(税別)だぞ!!

はみ出し 電撃情報ステーション

●マードメド体験版をプレゼント……

8月5日にエウングラ・エンタテインメントより発売のRPG「マードメド」。各店頭で、今予約すると、体験版と絵本(山田雄博氏・画)がプレゼントされるキャンペーンを実施中。これを記念して同ソフトの体験版を20名様にプレゼント。希望者は住所・氏名・年齢を明記の上、〒101-8305 東京都千代田区D P S「M」特設販売課まで、しめ切りは7月22日(郵印有効)だぞ!!

●あの「勇者シリーズ」がデータコレクションに……

メディアワークスより発行のデータコレクションシリーズに、新たな一冊が加わったぞ。今回はランナップの有名TVシリーズ「勇者シリーズ」だ。メインキャラクターの設定はもちろん、舞台となる世界の詳細の設定や、時代背景なども徹底解説!! コレクションのアイテムだぞ。現在発売中「価格¥4950(税別)。なお発売は角川書店です。

緊急
イベント
情報

アトラスとマーカスが贈る話題作……

『EARLY REINS』イベント開催!!

「アーリーレインス」

～荒野の天使たち～

ゲームメーカー・アトラスと、「センチメンタルラプティ」などでおなじみのマーカスが、共同で開発しているPソフト「アーリーレインス～荒野の天使たち～」。このソフトの発表を記念したイベントが、8月13日、東京・有明のTFTホールにて開催されることになったぞ。当日は、コミックの祭典「コミックマーケット」の開催日。会場もすぐ近くなので、コミケの帰りにちょっと寄ってみるのもいいかも。トークショーやグッズ販売など、充実したイベントが楽しめそうぞだ!

8月13日、有明・TFTホールに
7人の天使が降臨する!!

このイベントの目玉は、本作の出演声優さんが勢ぞろいするトークショー。ヒロイン役を演じる声優さん7人から、いったいどんな話がとび出すのか? 時間は、18:00~17:30。声優ファンなら、このイベントは見逃せない!

イベント概要

- ヒロイン役の声優によるトークショー
- 開発スタッフによるゲーム説明、制作ウラ話など
- 限定グッズの販売(※)
- スーパーリクアラ21限定バージョン設置

■開催日:1999年8月13日(金)
■時間:開場15:00 開演18:00(予定)
■チケット:限定前売り 2,000円(税別)
■会場:東京ファッショントウン
TFTホール1000
(東京都江東区有明3-1
TFTビル西館2F)

- 全国アニメイト各店
●全国ゲームーズ/博多店(TEL.092-434-6989)/池袋店(TEL.03-3985-3232)/新宿店(TEL.03-3225-5998)/牧草原店(TEL.03-5298-2015)/メグキエボ店(TEL.03-3282-9800)/松戸店(TEL.047-394-8247)/横浜店(TEL.045-317-4321)/東野店(TEL.026-266-7626)/京都店(TEL.075-255-1770)/なんば店(TEL.03-6630-0404)
●エフ/ショップ/渋谷店(TEL.03-3770-3383)
●心斎橋店(TEL.06-6261-5780)



シメタレ



西部劇の女性って、カッコ良くてセンチメンと、憧れてしまいます。魅力的に演じてたいですね。



こんなにかわいい強が、リボルバーを降るなんてシメタレ! コスプレしてみたい!



西部劇はウェスタン村(笑)でしか特撮したことのない私ですが、今回は楽しみたいです。



神秘的な感じの女の子ですね。おどろしそうだけど空が深そう。そのギャップをうまく演じたいな。



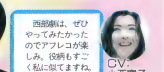
ヘレンはドレスの下に、ガーターベルトで足を隠しているらしいんです。キャー! カッコいい!!



個人的には大好きな役です。受け身がよくて、自分から戦いに行く女の人ってカッコいいと思うな。



西部劇は、ぜひやってみてほしい。アトラスが楽しいので、ぜひおもしろく(私に似てますね)



CV: 小西萬子

アーリーレインスとは?

「人間ドラマ」を西部劇AVG!!
取り入れた

西部の街で保安官助手となったプレイヤーが、7人のヒロインとともに、さまざまな難事件を解決していくAVG。西部が舞台というだけあって、敵との戦闘はもちろんな銃撃戦。ここでは、SLG的なシステムが採用されている、1つの判断が生死を分ける緊迫した戦いが繰り返されるぞ。



▶敵との銃撃戦。コマンドを指定すると銃の射撃画面が見られるぞ。



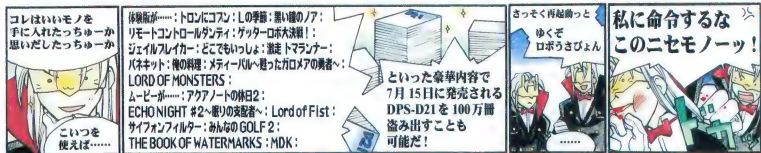
▲街ではさまざまな事件やイベントが巻き起こる!

- アーリーレインス～荒野の天使たち～
- 今冬発売予定 ●アトラス
- 価格未定 ●AVG
- CD2枚組 ●MC(プロク数未定)
- DS(AC非対応)

HPで最新情報をチェック!

現在、アトラスとマーカスのホームページでは、それぞれ「アーリーレインス」の最新情報を公開中。また、キャラクターのデジタルメールが送れるHPもあるので、こちらにもアクセスしてみよう。

- アトラスHP
<http://www.atlus.co.jp/>
- マーカスHP
<http://www.marcus.co.jp/>
- キャラクターアニメーションカードHP
<http://jp.ynof.com/>



増刊 D21 は……なんと驚異の 2 枚組み!
 さらにサービス価格、定価はすえおき 980 円!!!!
 それもこれも貴方が毎号買ってくれるから。
 次号本誌 Vol.115 には恒例激厚付録も付けてくる!
 こりゃ今年の夏も DPS におまかせだね! いやマジで。

増刊電撃プレイステーション D21 (Vol.114)

● 7月15日 (木) 発売

■体験版: トロンにコプス; Lの学園: 黒い狼のノア; リモートコントロールタンディ; ゲッターロボ大決戦!; ジェイルブレイカー; どこでもいっしょ: 激走トマランナー; パネキット; 俺の料理: メディーバル~見たガロメアの勇者~; LORD OF MONSTERS; ■ムービー: アクアノートの休日2; ECHO NIGHT #2~響りの支那音~; Lord of Fist; サイフォンフィルター: あんなの GOLF 2; THE BOOK OF WATERMARKS: MDK



要注意

次号本誌は恒厚116ページ付録
攻略ステーション SP Vol.11付き!
本誌電撃プレイステーション Vol.115
● 7月23日発売

今回の集計期間 6月7日～6月20日

売り上げNO.1の「スーパーロボット大戦CB」には、シリーズ初の対戦モードが遊べるおまけDISCも同梱で、かなりお得だと評判だぞ。

売り上げ TOP20

前評判 TOP20

読者人気 TOP20

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

「第2次」「第3次」「E.X.」に新要素を追加して収録。たぐい1本分のお値段。
 ■ソフト 10月10日 ■SRPG
 ■¥6,800 ■171,734



Racing Lagoon

疾風駆きの走りを目指すRPG。最後のレベル1役目には意外な結末が……
 ■スクウェア
 ■9月10日 ■RPG
 ■¥5,800 ■89,705



ダンスダンスレボリューション

全く音にならない「DDR」人気。1～2nd Anniversaryは8月26日に登場予定。
 ■コナミ
 ■9月10日 ■ETC
 ■¥5,800 ■57,266



SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビザリヤード

カウボーイプレイがたまに、リプレイモードで臨める本格美少女アプ！
 ■カルチャーパブリッシャーズ
 ■9月12日 ■TBL
 ■¥1,500 ■34,178



SPRIGGAN LUNAR VERSE

大衆に再啓発されてくるしスターに行くと4手勝負が必要なども。
 ■アムソフ・ソフトウェア
 ■9月17日 ■ACT
 ■¥5,800 ■31,690



6 エースコンバット3 エレクトロソフィア

■ナムコ ■5月21日 / STG / 31,297

7 ビートニア APPEND GOTTMIX

■コナミ ■5月27日 / ETC / 29,829

8 俺の腕を鍛えてゆけ

■SCEJ ■6月17日 / RPG / 24,506

9 パチスロ アルゼ王国

■アルゼ ■6月3日 / SLG / 19,325

10 せがれいり

■コエエンタテインメント ■6月3日 / ETC / 16,965

11 みんなのゴルフ(サ・ベスト)

■SCEJ ■3月25日 / SPG / 15,441

12 105甲子園

■角川 ■6月17日 / SLG / 15,394

13 ワールドスタジアム3

■ナムコ ■4月9日 / RPG / 12,693

14 SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻痺

■カルチャーパブリッシャーズ ■9年10月22日 / TBL / 8,860

15 モンスターファーム2

■テイクム ■2月25日 / SLG / 8,533

16 ミステックドラグーン

■エンディングエンターテインメント ■6月17日 / RPG / 8,335

17 カルトセキエスバクション

■メディアファクトリー ■5月1日 / TBL / 8,288

18 テジモンワールド

■パナソニック ■1月28日 / RPG / 8,272

19 beatmania(ビートマニア)

■コナミ ■9年10月1日 / ETC / 8,065

20 魂の絆(ソウルバウンダー)〜テマリイザミに逢ふ〜

■サンソフト ■6月10日 / SLG / 7,184

1 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

■スクウェア ■1月11日 / A-RPG / 65,836

2 ドラゴンクエスト9

■スクウェア ■9年8月9日 / RPG / 39,842

3 連続チャチャ YOU'RE UNDER ATTACK(仮)

■バニオン ■10月13日 / ETC / 32,559

4 SDガンダム G GENERATION-0

■バンダイ ■9月8日 / SLG / 29,276

5 Lの季節 A piece of memories

■コエエンタテインメント ■11月1日 / AVG / 23,419

6 悠久幻想曲3 Perpetual Blue

■アークワークス ■12月9日 / SLG / 21,160

7 アークザラッドII

■スクウェア ■12月9日 / RPG / 19,884

8 ワイルドアームズ 2ndイグニッション

■スクウェア ■9月1日 / RPG / 19,451

9 グランツーリスモE

■SCEJ ■9月1日 / RCG / 17,290

10 5552ガンダムキックガスターは3000年を越えて来たぞ!

■サンソフト ■10月23日 / AVG / 16,561

11 マクロス VF-X2

■コナミ ■10月22日 / AVG / 14,264

12 ショジョの奇妙な冒険

■カプコン ■夏予定 / 別巻 / 12,103

13 機動戦艦ナデシカ 戦艦の野望〜ジオンの系譜〜

■バンダイ ■冬予定 / SLG / 11,671

14 バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮)

■カプコン ■発売日未定 / AVG / 10,800

15 ロンドミッションサード

■スクウェア ■夏予定 / S-RPG / 10,374

16 実況パワフルプロ野球'99開幕版

■コナミ ■7月22日 / SPG / 9,942

17 2メテック スターゲーム1 カードキッパ〜せくら

■アーク ■8月5日 / AVG / 9,510

18 サイキックフォース2

■タイトー ■10月17日 / 別巻 / 9,077

19 ワールドヴァーエンタクダ〜世界世紀行〜

■TVO ■8月26日 / AVG / 8,645

20 ギターブリーズ

■コナミ ■1月29日 / SLG / 8,213

1 ファイナルファンタジーVII

■スクウェア ■7月11日 / RPG / 50,552

2 To Heart

■スクウェア ■11月25日 / AVG / 22,705

3 ファイナルファンタジーVII

■スクウェア ■97年1月31日 / RPG / 16,858

4 幻想水滸伝II

■スクウェア ■11月17日 / RPG / 15,129

5 セノギアス

■スクウェア ■98年2月11日 / RPG / 14,264

6 東京東大入學願風暴帖

■スクウェア ■98年2月13日 / AVG / 12,735

7 テルズ オブ ファンタジア

■スクウェア ■98年12月23日 / RCG / 12,103

8 久遠の絆

■スクウェア ■98年12月3日 / AVG / 10,806

9 サガ コンテアI

■スクウェア ■4月1日 / RPG / 9,510

10 スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

■サンソフト ■6月10日 / S-RPG / 8,645

11 ファイナルファンタジータクティクス

■スクウェア ■97年9月20日 / S-RPG / 8,213

12 エースコンバット3 エレクトロソフィア

■ナムコ ■5月27日 / STG / 7,348

13 スターオーシャン センターストーリー

■バンダイ ■97年2月9日 / RPG / 6,916

14 バイオハザード2

■カプコン ■97年1月29日 / AVG / 6,484

15 女神編 龍ヶ崎ベルソナ

■ナムコ ■96年9月20日 / RPG / 6,052

16 ワールドスタジアム3

■ナムコ ■96年12月29日 / RPG / 5,187

17 悠久幻想曲

■アークワークス ■97年6月28日 / SLG / 4,755

18 グランツーリスモ

■スクウェア ■97年12月23日 / RCG / 4,323

19 テルズ オブ テスティア

■ナムコ ■97年12月23日 / RPG / 6,052

20 ワールドキャスト

■SCEJ ■98年6月25日 / AVG / 5,187

ランキングトピック

今回の集計期間で発売から約10週間を迎えたにもかかわらず品薄状態の「ダンスダンスレボリューション」。専用コントローラとマナーマートはマメにお店をチェックしよう。(6月29日調べ)

ショップ▶ミニスメントショップ(千原町)▶いしづき商店

当店はロガ、車好きのお客さまが多いこともあり、「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」(バンプレスト)と「Racing Lagoon」(スクウェア)が人気を集めています。週末には「ダンスダンスレボリューション」(コナミ)の専用コントローラを探していたお母さまと10代のお子さんが喜んで購入されていたことが多いですね。そんな様子を見るのがうれしいことと、苦労してでも仕入れるようになってます。今後発売されるものでは、予約が日々増えつつある「SDガンダム G GENERATION-0」(バンダイ)に期待しています。

ショップ▶トキナキ書院最上本店(橋本町)店長:金田太郎さん

「スーパーロボット大戦コンプリートボックス」は、値段が高めのものにもかかわらずよく売れた。「ダンスダンスレボリューション」は相変わらず人気が高く、当店では品薄状態が続いています。「SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビザリヤード」(カルチャーパブリッシャーズ)も引き続き人気ですが、最近では「テュエス」も始めました。予約数の多いのはやはり「DINO CRISIS」(カプコン)、「聖剣伝説」(スクウェア)で、それに続くのが「SDガンダム G GENERATION-0」といった感じでしょうか？

- 発行人 塚田正晃
- 編集人 渡部雅人
- 発行所 メディアワークス
〒110-8305 東京都千代田区神田駿河台1-1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
- 発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
- 印刷所 国書印刷株式会社
- 写植 オノ・エワード スタジオ・サン
- DTP ローヤル企画 スタジオ・サン
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

- 【編集長】 渡部雅人
- 【編集部長】 佐藤晴美、倉西統一
【デスク】 千木良二、三羽純晴
- 【編集】 秋山力夫、遠本真司、高塚雅、本多昇、大山卓也、小倉力、高塚聖哉、中村賢志、宮崎義春、宮下隆史、宮尾幸、森香悠郎、松崎浩太郎、富田公彦、中川大樹、鈴木研一、高塚聖也、宮崎洋平
- 【発行】 中島忠司
- 【ライター】 本内啓大朗、中村憲史(CH I)、田島勲、佐藤裕志、朝原千太郎、川口一、清水拓、城イトム、佐藤光伸、広瀬勉美、中里一雅、加藤誠、藤井幹樹、鈴木祐子、高橋和広、三井一雄、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、高野テツオ、月山和哉、岩沢真子、オーバーン、中鉢貴之、河谷大明、渡部秀、松本健一、斎藤雄子、マーズグループ、花岡大輔、植田孝幸、CSメディアワークス、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、佐藤義典、山下和幸
- 【イラスト】 飯沼幸三、三浦明宏、沖島忠義、古川朋久
【デザイナー】 斎藤和夫、河野誠、田代雄二郎、マクログロフィッシャ、植野真子、シンプソン、安野雅高子、クヌムチチユ、佐藤竜一郎、オフェス貴空、三上良枝、石丸千寿子、スベス・マオ、小畑誠祐子、デザインクレスト、トム、ゆず星、コマツヒロリ、フリーウェイ、デザインルーム、ケーディー・アール、ローヤル企画、高野祥
- 【写真】 長久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下祐、井上惠司、外崎久雄

NEXT
次号予告
ISSUE

次号115号は、夏休み攻略スペシャル第2弾!! 『聖剣伝説』『DINO〜』『ベルソナ2』『ジャス学2』などなど熱〜く大攻略! 恒例の攻略Station付録つきでお届けします!

Coming Soon!

トロンにコブ / SDガンダムGGENERATION-0 / Lの季節 / みんなのGOLF2 / スノボ / オークザラットⅢ / 実況パワフルプロ野球'99開幕版 / リトルプリンセス など

電撃PlayStation Vol.115は
7月23日(金)発売



表紙イラスト●聖剣伝説 LEGEND OF MANA
© 1999 スクウェア
アートディレクション●グラフィック
ロゴデザイン●デザインクレスト(新倉哲也)

電撃攻略王

スーパー大敵
コンプリートボックス完全攻略ガイド

好評発売中! 定価: 本体1,400円+税
関連ユニット&パイロットの入手条件や、シナリオ分岐条件をバツリ紹介している完全攻略ガイド。240ページのボリュームで絶賛発売中!

イラスト/前崎さとみ

What's
D?

電撃PlayStation
PlayStation D21 次号D21は **7月15日(木)発売**

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

次号D21は、怒濤の夏休み快進撃号!! CD-ROMは通常盤+SCEIスペシャルDISCの2枚組! 謎の新企画、電撃ミュージアムも動いてボリュームたっぷり! でも定価は据え置きだっ!!

広告索引
AD INDEX

アタアプラス	114
アスキー	24・25
アトラス	32・33
アフェクト	231
エクシング	表4
カルチュア・パブリッシャーズ	6・7
キッド	102
コエ	28・31
コトパキヤ	174
コナミ	4・5・103
スクウェア	26・27
タカラ	8

デジキューブ	104・105
東京ゲームデザイナー学院	125・176
トヨタ自動車	109
日本コンピュータシステム	34
バンダイ	2・3
バンダイビジュアル	242・243
バンダイ電脳情報学院	178・179・174
ヒューマン	182
ヒューマンクリエイティブスクール	175
プロコロ	177
メディアワークス	180・181
レイ・フォース	229

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
株式会社メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
【ホームページアドレス】
URL:http://www.media-works.co.jp/

©Media Works 1999 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複製(コピー)、複製(転載)権を禁じます。[本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。]
※次号発売日、予告の内容は変更になる場合がございます。

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王 毎月8日

NINTENDO 64 毎月21日

電撃G's 毎月30日

電撃Dreamcast 隔週
金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※1日先行のタイトルは初登場のもの、青いタイトルはプレイステーション
サ・ベスト(ファミリーを含む)のもの、緑のタイトルは次世代ソフト
プレイステーション(仮称)のもので、価格はすべて税別です。

●7月発売予定のソフト

1	9日	ファミリールーザーズボックス 10周年	VEB00	S-RPG	86
2	9日	激突! 電撃ベストゲーム	VEB00	SLG	
3	9日	DX社長ゲーム	VEB00	TBL	
4	9日	Acid(アキッド)	VEB00	FZG	
5	9日	ヴァンパイアマスター 最後の対決	VEB00	SLG	
6	9日	ゴーストリアム	VEB00	TBL	
7	15日	ふたごの剣 暁の乱れ	VEB00	FZG	108
8	15日	フリーガンダムゴクウ(機動戦艦)	VEB00	FZG	
9	15日	ワグネル(機動戦艦)	VEB00	STG	221
10	15日	バーガーバーガー	VEB00	SLG	107
11	15日	聖戦記 LEGEND OF MANA	VEB00	A-RPG	48,106
12	15日	THE BOOK OF WATERMARKS	VEB00	AVG	107,172
13	15日	Shining Odyssey - Blue Evolution	VEB00	RPG	108
14	22日	パルティン・プレイステーションのたそがれ	VEB00	RPG	108,219
15	22日	ドラゴンコン	VEB00	ACT	107,182
16	22日	SMILE 1000シリーズ Vol.11 THE GO-BORER	VEB00	TBL	108
17	22日	SMILE 1000シリーズ Vol.12 THE JENSEN	VEB00	RPG	108
18	22日	GERMSITE 1000シリーズ 鬼のたそがれ	VEB00	RPG	108
19	22日	美少女(ワグネル)対決 99集巻目	VEB00	SPG	108,200
20	22日	CHINA美少女(ワグネル)対決 6巻目	VEB00	ETC	
21	22日	SuperLite 1500シリーズ デザインコンテナー	VEB00	SLG	108
22	22日	SuperLite 1500シリーズ デザインコンテナー	VEB00	TBL	108
23	22日	SuperLite 1500シリーズ デザインコンテナー	VEB00	TBL	108
24	22日	SuperLite 1500シリーズ 海軍	VEB00	TBL	108
25	22日	SuperLite 1500シリーズ 海軍	VEB00	RPG	108,184
26	22日	どてらめしん	VEB00	ETC	107,152
27	22日	美少女(ワグネル)対決 10巻目	VEB00	RPG	107
28	22日	美少女(ワグネル)対決 10巻目	VEB00	ETC	108
29	22日	リベーターエンターテインメント	VEB00	ACT	107
30	22日	シミュレーション(ワグネル)対決 99	VEB00	SLG	108
31	29日	ヨメナタンクム	VEB00	RPG ACT	
32	29日	ラゴドシュータイム	VEB00	SLG	
33	29日	日本 ワグネルズ	VEB00	SLG	
34	29日	ワグネルズ	VEB00	AVG	
35	29日	あまのGOLF2	VEB00	SPG	158
36	29日	スリートークターズ	VEB00	RPG	
37	29日	ルームメイト(再)上巻	VEB00	SLG	218
38	29日	ルームメイト(再)下巻(ベスト)	VEB00	ACT	
39	29日	ガリアン(ザ・ベスト)	VEB00	STG	
40	29日	ガリアン(ザ・ベスト)	VEB00	STG	
41	29日	ファミリールーザーズ 4 不敵なワグネル	VEB00	RPG ACT	
42	29日	ファミリールーザーズ 4 不敵なワグネル	VEB00	SPG	216
43	29日	激突! 電撃ベストゲーム	VEB00	S-RPG	18

●8月発売予定のソフト

1	5日	ドラゴンクエスト4	VEB00	SLG	
2	5日	ドラゴンクエスト4	VEB00	SLG	
3	5日	ドラゴンクエスト4	VEB00	AVG	228
4	5日	ドラゴンクエスト4	VEB00	AVG	
5	5日	Memorial - マーメイド	VEB00	RPG	222
6	5日	電撃戦艦隊 1 A.P.D	VEB00	ACT	
7	5日	ドラゴンクエスト1500シリーズ vol.12 THE JENSEN	VEB00	TBL	221
8	5日	ワグネルズ(機動戦艦)	VEB00	S-RPG	
9	5日	ワグネルズ(機動戦艦)	VEB00	S-RPG	
10	5日	ワグネルズ(機動戦艦)	VEB00	AVG	
11	5日	cyphon filter	VEB00	ACT	
12	5日	ドラゴンクエスト4	VEB00	ACT	166

1	5日	パネキート	VEB00	BLG	163
2	5日	パネキート	VEB00	BLG	
3	5日	パネキート	VEB00	AVG	210
4	5日	パネキート	VEB00	AVG	
5	5日	パネキート	VEB00	ACT	
6	5日	パネキート	VEB00	SLG	
7	5日	パネキート	VEB00	SLG	
8	5日	パネキート	VEB00	AVG	
9	5日	パネキート	VEB00	STG	
10	5日	パネキート	VEB00	RPG	
11	5日	パネキート	VEB00	SLG	
12	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
13	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
14	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
15	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
16	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
17	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
18	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
19	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
20	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
21	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
22	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
23	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
24	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
25	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
26	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
27	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
28	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
29	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
30	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
31	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
32	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
33	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
34	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
35	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
36	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
37	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
38	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
39	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
40	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
41	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
42	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
43	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
44	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
45	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
46	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
47	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
48	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
49	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
50	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
51	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
52	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
53	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
54	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
55	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
56	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
57	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
58	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
59	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
60	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
61	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
62	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
63	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
64	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
65	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
66	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
67	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
68	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
69	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
70	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
71	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
72	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
73	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
74	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
75	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
76	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
77	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
78	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
79	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
80	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
81	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
82	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
83	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
84	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
85	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
86	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
87	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
88	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
89	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
90	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
91	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
92	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
93	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
94	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
95	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
96	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
97	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
98	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
99	5日	パネキート	VEB00	AVG	204
100	5日	パネキート	VEB00	AVG	204

1	2日	ビシバシペンパル	VEB00	ETC	217
2	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	TBL	
3	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
4	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	AVG	ETC 221
5	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	AVG	202
6	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	ACT	161
7	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	RPG	220
8	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	219
9	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	ETC 221
10	9日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	RPG	196
11	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	ETC	221
12	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	ETC	221
13	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	RPG	196
14	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
15	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
16	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
17	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
18	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
19	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
20	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
21	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
22	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
23	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
24	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
25	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
26	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
27	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
28	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
29	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
30	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
31	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
32	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
33	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
34	14日	電撃戦艦隊 10周年 電撃戦艦隊 10周年	VEB00	SLG	
35	14日	電撃戦艦隊 10周年 電			

● 10月 夢の扉	AVG	160
● 10月 夢の扉	PZG	
● 10月 かなたの国へ	RPG	
● 10月 サマシハンター群	SLG	
● 10月 Pat Pat Pat	SLG	
● 10月 ザ・バトル・オブ・リボル	RPG	

● 11月 飛龍伝	RPG	
● 11月 飛龍伝の戦い	格闘ACT	
● 11月 Fun Fun Ping-pong ようこそお母様へ	AVG	221
● 11月 食肉神楽を三度 刀火が燃えぬ間に	AVG	

● 発売予定のソフト		
● 秋 さんご事件	AVG	
● トロール・ラフストーリー ファンタジー	4人RPG	188
● グローランサー	RPG	
● 秋 ぼくら	ETC	
● 秋 バグ! サイクルアドベンチャー	ACT	
● 秋 STAR WARS エピソード・フォース メスター	AVG	
● 秋 ゲートキーパーズ	格闘ACT	
● 秋 西遊記	格闘ACT	190
● 秋 舞臺劇	格闘ACT	
● 秋 舞臺劇 長崎カヅ(後)	AVG	
● 秋 キングに Steady	SLG	
● 秋 グラスノスタル 初音の心と人恋と	格闘ACT	
● 秋 死神(ロビー)-2 DESTINY 運命を運ぶ	格闘ACT	
● 秋 DEWPRISM(フェアリズム)	格闘ACT	
● 秋 ベイブロンク ストーリー	AVG	184
● 秋 アークザラッドII	RPG	150
● 秋 くまがひの人生がけしきとてはなまへ	RPG	221
● 秋 スーパーヒーローと戦う少年の冒険	ACT	
● 秋 伝説のキング・ドワードの冒険	AVG	
● 秋 アツクさんが オペラ座の怪人	AVG	
● 秋 クラウドが 聖剣伝説III 聖剣の光輝	AVG	
● 秋 クラウドが くらぐらぐら	AVG	
● 秋 伝説の勇者が伝説の勇者	AVG	
● 秋 クラウドが マリーのアトリエ	AVG	
● 秋 運命よさす YOU'RE UNDER ARREST!	AVG	
● 秋 FISH EYES II	ETC	
● 秋 轟 撃 砲 人	SLG	
● 秋 伝説の勇者が伝説の勇者	AVG	
● 秋 Silent Bomber(サイレントボマー)	ACT	
● 秋 Tactical Armor Creation 防衛	SLG	10
● 秋 アツクさんが	ACT	
● 秋 轟 撃 砲 人	AVG	
● 秋 轟 撃 砲 人	ETC	
● 秋 PATLABOR THE GAME(後)	AVG	

● 発売予定のソフト		
● 12月 9日 悠久の戦艦3 Perpetual Blue	SLG	FLG
● 12月 ガンホーブリガード	AVG	
● 12月 ヘキサムーン ガードファンタジー	AVG	
● 12月 ぼくが	SLG	
● 12月 ぼくが DE ホリック	PZG	
● 12月 轟 撃 砲 人	SLG	
● 12月 轟 撃 砲 人	ETC	
● 12月 EARLY REINS 一戦の天賦たち	AVG	234
● 12月 轟 撃 砲 人	AVG	

● 1999年発売予定のソフト		
● 1999年 ウィザードリール DIMGLUK	RPG	
● 1999年 PANZER FRONT	SLG	
● 1999年 NIEUES(ニエス)	AVG	
● 1999年 White Diamond(ホワイトダイヤモンド)	格闘ACT	
● 1999年 ドラゴンクエストIII	RPG	
● 1999年 コンコンの冒険	RPG	
● 1999年 ジャンク! バトル	AVG	
● 1999年 NHL BLADE OF STEEL	SPG	
● 1999年 3D アクションシューティング	RPG	

● 1999年 STAR KOOM(スターイタシオン)	STG	
● 1999年 ドラゴンワラー	A-RPG	
● 1999年 トリプルス マル玉島の冒険2	RPG	
● 1999年 Dear Friends	SLG	
● 1999年 轟 撃 砲 人	AVG	
● 1999年 花火2	格闘ACT/SLG	
● 1999年 All Star Tennis '99	SPG	
● 1999年 S.C.A.R.S.	RPG	
● 1999年 バトルシブヤマ	格闘ACT	

● 2000年発売予定のソフト		
● 2000年 1月 KOBUN(コブン)-総集編	格闘ACT	
● 2000年 2月 ハズレバレー	格闘ACT	

● 発売日未定のソフト		
● 未定 AB A列車で行こう3	SLG	
● 未定 トリプルス 魔法学園 初音部	AVG	
● 未定 轟 撃 砲 人	TBL	
● 未定 フォルムドゥゴム II 中作サタ	ETC	
● 未定 フォルムドゥゴム II 中作サタ	ETC	
● 未定 フォルムドゥゴム II 中作サタ	ETC	
● 未定 フォルムドゥゴム II 中作サタ	ETC	
● 未定 轟 撃 砲 人	ETC	
● 未定 SYNCHRONITY(シンクロナシティ)	AVG	
● 未定 THE RUINS-ルーンズ(後)	AVG	
● 未定 KOUDEKKA(クーカカ)	RPG	
● 未定 ミルクスアトリエ	SLG	
● 未定 メイン-ロータ(後)	STG	
● 未定 レジェー エキサイトストーリーI	SPG	
● 未定 リーキーの魂 魔法の剣	格闘ACT	
● 未定 カンパニーベンチャー(前)	AVG	
● 未定 16人のゲート LAST ESCAPE(前)	AVG	
● 未定 ロングランズ コウインの冒険?	AVG	
● 未定 ロングランズ コウインの冒険?	AVG	
● 未定 ロングランズ 新たな冒険!	AVG	
● 未定 ロングランズ フラッシュの冒険?	AVG	
● 未定 ロングランズ 最大の冒険!	AVG	
● 未定 ショラッド伝説 黄金の戦艦	RPG	
● 未定 轟 撃 砲 人(後)	ACT	
● 未定 ARKS 1000	SPG	
● 未定 MAX TRAINING 2000(後)	AVG	
● 未定 DANGAN-弾丸-(後)	ACT	
● 未定 ミネオパティッシュ(後)	ETC	
● 未定 とてつもないバトル2(後)	SLG	
● 未定 ハーレムビート	格闘ACT	
● 未定 GRUDA	格闘ACT	
● 未定 DOOPERS	格闘ACT	
● 未定 'DNISER	格闘ACT	
● 未定 PROJECT CHAOS	格闘ACT	
● 未定 キンキヒーロー(後)	ETC	
● 未定 Dmbreeder another progress	格闘ACT	
● 未定 ぼくが mLE(マムレバート1)	ETC	
● 未定 ハイパーツア	ETC	
● 未定 ぼくが(後)	ETC	
● 未定 フラッシュ(後) 1957カワカワゲームズ	TBL	
● 未定 ライオンキッドレザン	RPG	
● 未定 BRAVE SAGA2	格闘ACT	
● 未定 轟 撃 砲 人	AVG	
● 未定 コウカツ ことてフリス	PZG	
● 未定 轟 撃 砲 人 スーパーザキ(後)	AVG	
● 未定 LOVE GAMES(後)-ゆめゆめ(後)	SPG	
● 未定 カンゴウ(後)	AVG	
● 未定 ぼくが(後) 轟 撃 砲 人	ETC	
● 未定 轟 撃 砲 人(後)	ETC	
● 未定 タイプルー	SPG	
● 未定 エターナルチェイン	格闘ACT	
● 未定 オールスター 轟 撃 砲 人(後)	RPG	

● 未定 LIPPOSS(後)	格闘ACT	
● 未定 クロックタワー3	AVG	
● 未定 轟 撃 砲 人-4(後) 轟 撃 砲 人(後)	SLG	
● 未定 轟 撃 砲 人の戦	AVG	
● 未定 轟 撃 砲 人	AVG	
● 未定 轟 撃 砲 人	AVG	
● 未定 轟 撃 砲 人	AVG	

PS攻略本発売スケジュール

電撃攻略王

やっぱり電撃だね!

【好評発売中】

電撃ウラワザ王 1999~2000 完全版

電撃ウラワザ3 完全攻略ガイド 全11巻揃え

マリオネットパニー 公式攻略ガイド サブミニコレクション 11巻付

ルナ2 エターナルブルー 完全攻略ガイド

ポケットダンジョン 完全攻略ガイド

スーパーロボット大戦コンプリートボックス 完全攻略ガイド

オメガブースト最終攻略ガイド

電撃ウラワザ王 1999~2000 完全版	定価: 1,350円+税
電撃ウラワザ3 完全攻略ガイド 全11巻揃え	定価: 1,200円+税
マリオネットパニー 公式攻略ガイド サブミニコレクション 11巻付	定価: 1,400円+税
ルナ2 エターナルブルー 完全攻略ガイド	定価: 950円+税
ポケットダンジョン 完全攻略ガイド	定価: 580円+税
スーパーロボット大戦コンプリートボックス 完全攻略ガイド	定価: 1,400円+税
オメガブースト最終攻略ガイド	定価: 1,200円+税

【7月発売予定】	
ロード オブ モンスターズ 公式攻略ガイド	24日発売予定 定価: 1,400円+税
ブックオブウォーターマークス 公式攻略ガイド	24日発売予定 定価: 1,480円+税
ポップ・タンクスI 完全攻略ガイド	29日発売予定 定価: 950円+税

【8月発売予定】	
サイバネティック エンパイア 公式攻略ガイド	5日発売予定 定価: 1,200円+税
Lの季節 A piece of memories 公式攻略ガイド	5日発売予定 定価: 950円+税
マリア2 愛知告知の謎 公式攻略ガイド	5日発売予定 定価: 950円+税
重装機兵ヴァルケン2 公式攻略ガイド	12日発売予定 定価: 950円+税

【9月発売予定】	
ゲーム ファンブックの電撃で!	
【8月発売予定】	
ルームメイト-井上淳子-公式パーフェクトコレクション	27日発売予定 価格未定

ゲーム ファンブックの電撃で!

SELECTION

【8月発売予定】

ルームメイト-井上淳子-公式パーフェクトコレクション

27日発売予定 価格未定



[.....]

テキサスマック

「大型移動艦テキサス」の専属護衛ロボットの「ジャック&メリーキング」の2人が操縦する。戦闘能力の高さ、多才さは連合軍でもトップクラス!

ステルバー-α-04

アメリカ陸軍第86師団所属。独立航空騎兵隊のバーロロボット。無数のミサイルを格納しており、攻撃能力はリッターロボ以上!

メリーキング

ジャック&メリーキング

ゲッターだけが 主役ではアリマセン!

わたしたちアメリカ兵も人類のために戦ってイマース。
ゲッターチームだけが強いのではないのデス!
GOODなキャラクターと数多くのマシーンがそろって
いるので、とっても面白いゲームデス!
わたしたちもハマってマース!

ゲッターロボ 大決戦!

9月発売予定

多岐川純一監修 RPG・合体シミュレーター
発売日 1989年10月27日 予定
価格 9,800円(税別)

©1988 多岐川純一の漫画 ©1989 バンダイビジュアル・テクノロジーズ



販売元・お問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社
東京本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル

【東京都2営業所】 TEL.03-5828-3005 FAX.03-5828-3010



バリアブル・ファイト!

カメラアングルが自在に動きながら、敵機と自機を同時に補足し続ける
世界初のカメラ・システム「バリアブルビュー」搭載!
3DSのGの新世紀を開く——!!

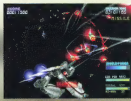
MACROSS VF-X

8月発売予定

標準価格：予定¥6,800(税抜)

アナログコントローラ対応(デュアルショック非対応)
アナログジョイスティック対応

©1999 B&B WEST ©1999 BANDAI VISUAL



MACROSS DIGITAL MISSION

VF-X

プレイステーション2 サーベスタ
標準価格2,800円(税抜) NOW ON SALE



超時空要塞マクロス

愛・おぼえていますか

プレイステーション2
3DS
マクロスVF-X2.1.1.1 (PART 1) THE GAME (1) 体験版付
標準価格6,800円(税抜) NOW ON SALE

●マクロスVF-X2オープニングテーマ「GET FREE」(by Humming Bird)のシングルCDが9月1日にビクターエンタテインメント(株)より発売決定!

画面写真は開発中のものです。

●ロゴおよび「PlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

BEATインフォメーションダイヤル 03-5828-3022

インターネットで見えるアニメ情報 DIGITAL BEAT <http://emotion.bandai.co.jp>

人魚達の織り成す「愛」と「癒し」の物語



Meremaid



オリジナルワーク・シナリオ
キャラクターデザイン
山田章博

寺田憲史

ジャンル:RPG
'99年8月5日
発売予定
標準価格:5,800円(税別)



www.meremaid.com

now on the web

プレイステーション用ソフト マーメイド

予約キャンペーン実施中!
「特製絵本」を予約者にプレゼント

今、店頭でマーメイドを予約すると、山田章博氏の実麗なイラストを満載したハードカバーの特製絵本をその場でプレゼント。



©XING 1999 / 寺田憲史原案 キャラクターデザイン 山田章博



ミスティックドラグーン

竜を駆り、時空を超えるドラマチックRPG

初回限定版3大特典 **ピクチャーレーベル イラスト集 オリジナルテレホンカード応募券**

◎標準価格:5,800円(税別) ◎好評発売中

好評発売中! ミスティックドラグーン完全攻略本 890円(税別)
発行所:株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー 総合サービス部03-5569-6126

※「ドラゴン」(PUBLISHER)は徳間書店の登録商標です。

株式会社エウジング エンタテインメント事業部

F108-0303 東京都港区芝浦1-11-1260LOCALUP TEL.03-5443-1635(1-サーガートナール)
http://www.xing.co.jp



T1124604070494

- © 1999 スクウェア
 - © Sony Computer Entertainment Inc.
 - © CAPCOM CO.,LTD.
 - © 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1999
 - © 1999 MICROCABIN CORP.
 - © 1999 IDEA FACTORY
 - © 1999 NAMCO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
 - © 秋元きつね・ブレインドッグ・ネメシス・エニックス 1999
 - © 葺プロ © 創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 © 東映 © 東北新社 © BANPRESTO 1999
 - © たかしげ宙・皆川亮二/小学館 © 1999 From Software,Inc.
 - © 1999 ASCII Corp./LOVEDELIC
 - © GUST CO.,LTD. 1999
 - © 1997,1999 GAME ARTS/ESP
 - © HUMAN 1999
 - © 1999 Sony Computer Entertainment Inc.
 - © 1999 Artlink. All Rights Reserved.
 - © HUMAN 1999
 - ©1999 NCS/TAMTAM
 - © ASCII Corp./POLYGON MAGIC,INC./CHINFA KANG/SHO.U TAJIMA
 - © スクウェア メインキャラクターデザイン：山田章博
 - © TAITO CORP. 1997,1999
 - © 1999 TONKINHOUSE
- イラスト/岩瀬さとみ・伊藤勇太・六堂秀哉